

FLIPERAMA

R-360: AS EMOÇÕES DE UM CAÇA SUPERSÔNICO

VideoGame

OLIMPÍADAS

BARCELONA'92 É O NOVO GAME PARA MEGA E MASTER. DICAS PARA VOCÊ CONSEGUIR SUA MEDALHA



SUPER NES

STREET FIGHTER II

DOMINE ESTES 16 MEGA DE PURA AÇÃO



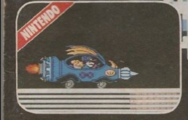
JOE MONTANA II

VENÇA TAMBÉM NO FUTEBOL AMERICANO



SPIDER MAN

ESTRATÉGIAS PARA DERROTAR KINGPIN



WACKY RACES

SEJA UM CAMPEÃO NESTA CORRIDA MALUCA



SIGLA EDITORA

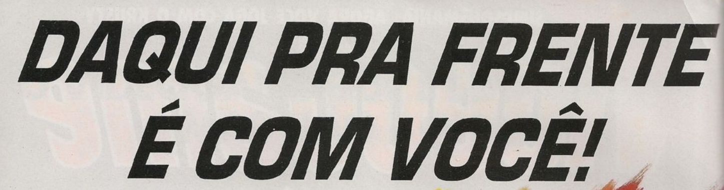
ANO 2 - Nº 16

SUPER FEIRA DE GAMES

TODAS AS NOVIDADES DO MAIOR SALÃO DOS EUA


ESTA BAZUCA É UMA DAS MILHARES DE NOVIDADES DA FEIRA

GAME SECRET: AGORA, DICAS SECRETAS EM TODAS EDIÇÕES



PRO

PROFESSIONAL CONTROL PAD

START

PRO-1

A B C

TRIGGER

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI* E MASTER SYSTEM*

- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM,* VG 9000, HI-TOP GAME*

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3*

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

IMAGE

INDEX



O mundo do videogame está sempre mudando. E muito. Nesse momento a preferência está mais para jogos cada vez mais sofisticados, tanto no visual como na habilidade dos gamemaníacos. E os consoles de 16 bits parecem agradar cada vez mais.

Devido a todas estas mudanças você encontra nessa edição de *VIDEOGAME* uma nova distribuição dos jogos. Agora eles estão agrupados por categorias: os jogos para 16 bits — do Mega Drive e do Super Nintendo — estão juntos (começando na página 22), depois vêm os de oito bits (com início na página 42) com os melhores truques para Master System e Nintendo, e depois os portáteis (página 56), com as melhores dicas para Game Gear e Game Boy. Assim, facilitamos para os leitores, tanto para conferir as dicas e estratégias do seu sistema preferido, como para se informar do que acontece com os jogos dos outros consoles.

Falando de novidades, *VIDEOGAME* foi aos Estados Unidos, em Chicago, conferir na maior feira de games do mundo tudo que há de novo em jogos e equipamentos. Isso para que você encontre na sua *VIDEOGAME* não apenas o que está acontecendo agora, como também o que em breve chegará ao Brasil.

Roberto Araújo

22 MEGA DRIVE

Todas as dicas para vencer a partida de futebol americano em Joe Montana II. E ainda US Gold e Earnest Evans.

32 SUPER NINTENDO

Conheça todas as manhas para arrasar nos golpes de luta livre em Super Wrestlemania. E mais três superlançamentos.

60 GAME SECRET

Confira, da redação de VIDEOGAME, as dicas incríveis dos seus jogos preferidos.

61 FEIRA DE CHICAGO

As últimas novidades no mundo dos games e os grandes lançamentos da Feira de Chicago

CAPA: Ilustração de Heraldo Galan
Criação: Paulo Affonso



No R-360 o piloto vira de verdade como num caça supersônico.



FOTOS: DAUMER GIULI

No Race Drivin' (acima), visão lateral e movimentos. No Rad Rally (ao lado) quatro pilotos numa mesma estrada.

De virar a cabeça

Nos fliperamas a moda é cabines articuladas

Os fliperamas estão, cada vez mais, despertando a atenção dos gamemaníacos de todo o Brasil. Um dos motivos é a sofisticação dos equipamentos. Mas, sem sombra de dúvida, o que mais atrai a garotada é a rapidez com que as novidades do exterior, antes só acessíveis através de revistas especializadas, estão chegando por aqui.

Só para se ter uma idéia, quem for ao Shopping Morumbi, em São Paulo (SP), já pode se aventurar no simulador mais sofisticado do momento: o R-360. Mais do que um simples brinquedo ou videogame, o R-360 é capaz de girar sobre seu próprio eixo 360 graus em qualquer direção. E este é o ambiente perfeito para simular uma missão em um caça supersônico F-14 Tomcat.

Sua missão começa na decolagem, de um porta-aviões, e a partir daí, você deve derrubar quantos inimigos conseguir. Passado 1 minuto, seu caça vai ser perseguido por um inimigo. É hora de fugir e, se possível, destruí-lo também! Há mais um minuto para isso, antes do pouso final no porta-aviões. No final, dois minutos que se transformam em uma eternidade! Em tempo: só a título de curiosidade, o "brinquedinho" custa US$ 90 mil, ou cerca de 280 milhões de cruzeiros em junho de 92...

Mais simuladores

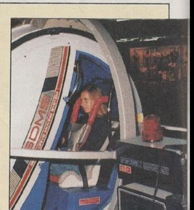
As novidades não param por aí. Há, por exemplo, o jogo **Rad Rally**, que é um simulador de rally disputado em quatro pistas diferentes — e para quatro jogadores simultaneamente. Você assume o controle do seu carro e tenta vencer seus amigos, em um jogo de animação e efeitos tridimensionais incríveis. Quem já jogou o fantástico simulador de fliperama **Rad Mobile** vai gostar. Afinal, **Rad Rally** é uma espécie de continuação deste game.

Para os "solitários" que gostam de realismo, outra boa novidade: o simulador **Race Drivin' Panorama**. Este possui três telas: uma para a visão do motorista pelo pára-brisa e outras duas laterais, como se fossem janelas.

E esse é o grande lance deste game. Você se sente dentro de um carro de verdade. Até quando dirige: se o "piloto" não pisar na embreagem para mudar as marchas, por exemplo, o câmbio "arranha", reclamando do "barbeiro". E muito mais. É possível corrigir derrapagens e até fazer **loopings** — afinal, as pistas também são muito loucas. Agora, para saber mesmo tudo sobre esses fantásticos simuladores, só mesmo jogando.

Mônica Pina e Mário Fittipaldi

"Gato dentro da máquina de lavar"



Mônica: sufoco.

Sem nunca ter "pilotado" um videogame antes, resolvi encarar, logo de início, o R-360. Na cabine, já com os cintos de segurança — um na cintura e uma espécie de estrutura acolchoada me prendendo na altura do peito — dizia a mim mesma que aquilo não passava de um brinquedo inofensivo e era bobagem ficar com medo. Durante a decolagem, descobri que não era bem assim...

Na tela, a imagem de um porta-aviões, de onde "parti" a toda velocidade, na vertical, para depois descer em parafuso, numa manobra que os pilotos de verdade costumam fazer para se despedir dos companheiros. Tudo isso, automaticamente, sem apertar nenhum botão. Só então o controle passou a me obedecer, sempre com respostas muito rápidas. Eu tentando acertar os inimigos que vinham de todos os lados, e aquela "engenhoca" virando para todos os lados. Um sufoco!

Não me rendi, até surgir na tela um covarde avião inimigo, que é claro, logo de cara me acertou. Completamente fora de controle, meu quase-invencível caça fez uma série de ***loopings****, que me deixaram com uma sensação de "gato dentro da máquina de lavar". Assim mesmo, recuperei a estabilidade, consegui pousar no porta-aviões sentindo-me vitoriosa. Mas após dois intermináveis minutos de divertimento, vitória mesmo foi voltar à terra firme.*

Mônica Pina, especial para *VIDEOGAME*





NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA É TRATADO COMO SE FOSSE O DONO DO GALPÃO.

Pra gente, Dono de Locadora é que nem noiva em dia de casamento: merece toda atenção. Por isso, no Galpão você tem direito a todo tipo de frescura: atendimento oficial Tec Toy, que não deixa dúvidas, brindes exclusivos e até cafezinho. E, pelo telefone, uma equipe de vendedores com voz de veludo atende todos os seus pedidos. Precisando abastecer a sua locadora ligue pro Galpão. Mas não repare se alguém chamar você de patrão.

DISTRIBUIDOR OFICIAL





ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES NACIONAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P.G. Abreu - Fone: 0192-32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importações e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone: (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Meceiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre/RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valêncio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Orivano Vídeo Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930.

BITS

ALBANO MENDES

CDI: games educativos.

CD Interactive: a Philips nos games

FOTOS: DIVULGAÇÃO

A Philips lançou, nos Estados Unidos, no início deste ano, um console supersofisticado: O CD-I, ou CD Interativo. O novo aparelho aceita somente games e jogos educativos em **compact discs**, desenvolvidos exclusivamente para ele. E é aí que está o seu grande trunfo: é que os CDs permitem o armazenamento de som e imagens reais, e ainda dados de um programa de computador. Na prática, os jogos (que são, na verdade, programas) ganham som e animação incríveis.

Mas não é só de jogos que vive o CD-I da Philips. Devido à grande capacidade de memória dos CDs, já estão à disposição jogos educativos e também títulos de referência como dicionários. Só para se ter uma idéia, um CD pode armazenar 300 mil páginas datilografadas, ou mais de 7 mil imagens fotográficas, ou 70 minutos de música com som digital, ou ainda 19 horas de narração.

O CD-I deve ser conectado aos televisores compatíveis com recepção em NTSC (vale lembrar que o sistema de recepção no Brasil é o PAL-M, e será necessário o uso de um aparelho transcodificador caso a TV não trabalhe nos dois sistemas) e, se o usuário quiser uma qualidade de som melhor, também aos equipamentos de som domésticos. Ele é acionado pelo usuário através de um controle remoto, no qual está embutido um joystick para os jogos. E, se já deu vontade de experimentar, não desanime: a Philips promete o seu lançamento no Brasil para breve.

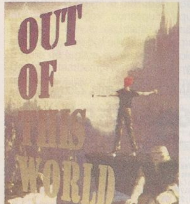
Festival de Games

O II Videogame Shopping Festival está previsto para acontecer no Clube Homs (Av. Paulista n.º 735) entre os dias 29 de julho e 2 de agosto. Os cerca de 1.000 metros quadrados do clube serão divididos em 34 stands, que devem ser ocupados por fabricantes, distribuidores e comerciantes da área de videogame. Em junho, as empresas Tec Toy e Galpão do Eletrônicos já haviam confirmado presença.

No ano passado, o festiv[al] reuniu mais de 45 mil visitant[es] e compradores, durante os n[o]ve dias do evento, segun[do] seus organizadores. Agora é







Animação quase real



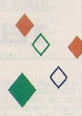
O jogo Out of This World para o Super NES: gráficos revolucionários.

A **softwarehouse** Imagesoft, dos Estados Unidos, acaba de lançar um jogo "do outro mundo" para o Super Nintendo: **Out of This World**. A principal característica deste game são os gráficos, simplesmente chocantes, e a animação, que é tão perfeita que chegou a ser classificada de "cinematográfica" pelos especialistas norte-americanos.

A razão para a animação perfeita está na tecnologia de programação. Os jogos em cartuchos normalmente trazem gráficos chamados **bit-mapped**, que nada mais é do que cada ponto do desenho com um endereço certo na memória. Durante o jogo, cada aumento de tamanho do objeto significa mais memória ocupada com novos pontos e, portanto, maior dificuldade para animar este objeto.

Out of This World, ao contrário, traz gráficos vetoriais, também chamados de poligonais: os gráficos são compostos por figuras geométricas definidas por uma equação matemática. A variação no tamanho das figuras se dá com a variação dos valores da equação. A vantagem é que, para qualquer tamanho da figura, o espaço ocupado na memória é sempre o mesmo. Com isso, é possível conseguir efeitos incríveis na movimentação de cenário e personagens, tornando tudo muito real.





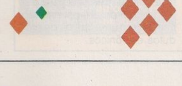






FOTOS: DIVULGAÇÃO

1992, além de poder ver e experimentar todas as novidades do setor, os feras ainda terão a chance de participar de um supercampeonato de videogame que durará os cinco dias de festa. Serão várias baterias de 15 minutos. A cada dia as melhores pontuações selecionarão os campeões para uma final, ainda no mesmo dia. A finalíssima acontecerá no encerramento, 2 de agosto, quando serão distribuídos vários prêmios — entre eles estão viagens ao exterior. Durante o II Video Shopping Festival também serão sorteadas bicicletas Mountain Bike. Vale conferir!



Jogos por telefone

Os gamemaníacos adeptos dos consoles da Sega, no Japão, contam com uma possibilidade muito interessante para jogar os últimos lançamentos: é a **Sega Modem Games Network**, ou, em português, rede Sega de jogos através de Modem.

O funcionamento desse sistema é bastante simples. O console é ligado à rede através de um **modem**, que é um aparelho que faz a comunicação entre o terminal (que é o console) e uma central de informações, na sede da empresa, por via telefônica. Assim, o usuário tem à disposição, na tela do seu Game Gear ou na TV (se o console for um Mega Drive) um menu com uma lista de jogos para escolha. O jogo escolhido imediatamente é transmitido para a memória pelo telefone e pode, então, ser jogado. Evidentemente, para se ter acesso ao sistema é necessário o pagamento de uma taxa de uso.

Só para se ter uma idéia, existem jogos especialmente desenvolvidos para essa rede. Um deles é o **Phantasy Star Adventure**, para o portátil Game Gear, uma versão simplificada do já consagrado RPG **Phantasy Star** (que teve até uma versão traduzida para o português aqui no Brasil, pela Tec Toy). Nesta versão o usuário pode escolher quatro movimentos básicos (Norte, Sul, Leste ou Oeste) e, assim, visitar cidades, conversar com a população e ainda combater inimigos. Demais, não?





No japão, games por assinatura, como o Phantasy Star para Game Gear.

No cinema a realidade virtual

Quem quiser ver a Realidade Virtual em ação já pode ir entrando na fila e comprar o ingresso do cinema. O filme "O Passageiro do Futuro" conta a história de Jobe Smith (Jeff Fahey), um jovem com 25 anos de idade e idade mental de 6, que trabalha de graça como sacristão para o padre McKeen (Jeremy Slate). O único amigo de Jobe é um garoto chamado Peter Parkette (Austin O'Brien), de apenas 10 anos.

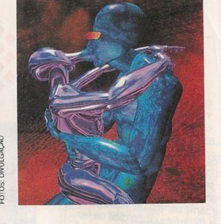
A história do rapaz começa a tomar rumos diferentes assim que ele conhece o Dr. Lawrence Angelo (Pierce Brosnan), um cientista que o convida para participar de um videogame em sua casa. É a partir do instante em que o cientista inicia suas experiências para aumentar a inteligência com Jobe, que o filme começa a utilizar cenas de Realidade Virtual.

Uma das cenas mais interessantes de "O Passageiro do Futuro" acontece quando Jobe e sua namorada Marnie (Jenny Wright) fazem amor dentro da Realidade Virtual. Mas há ainda outros momentos empolgantes. Um deles é quando o ator voa através dos anéis do planeta Saturno. Vale a pena assistir o filme para conferir todos os "truques" de Realidade Virtual que o diretor Stephen King utiliza e saber qual o final da história de Jobe.



Passageiro do Futuro; até sexo em realidade virtual

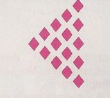
FOTOS: DIVULGAÇÃO

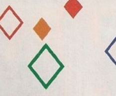


Nintendo no Brasil

Começa mais um capítulo da novela Nintendo no Brasil. O grupo Machline (que controla a Sharp no Brasil, entre outras empresas), que estava quase assinando contrato com a empresa japonesa, desistiu do negócio, por problemas de preço. Segundo informações do grupo Machline, os kits de videogames para serem montados por aqui estariam custando muito caro, impossibilitando uma margem de lucro viável. Um Super Nintendo, por exemplo, iria custar cerca de US$ 400, o que tornaria a concorrência com o Mega Drive, da Tec Toy, e até mesmo com o contrabando, impossível.

Agora, a mais nova candidata a parceira da Nintendo no Brasil é a fábrica de brinquedos Estrela. Embora ninguém confirme o favoritismo da Estrela em nenhuma das empresas, depois da desistência do Machline as evidências caem sobre esta empresa, que é líder do segmento de brinquedos e possui uma eficiente rede de distribuição. Pesa contra a Estrela o fato de a empresa não contar com uma fábrica de produtos eletrônicos.





BITS

TOKS

Polytron - Na Polytron você pode encontrar toda a linha Nintendo importada — 8 bits, 16 bits e acessórios —, além dos últimos lançamentos em cartuchos desse sistema. Ela também fabrica consoles e acessórios compatíveis com o Nintendo, e de marca da própria Polytron. Há também a revenda de produtos da Tec Toy — consoles, cartuchos e acessórios. A Polytron fica na rua Estela, 515, 9º andar, Vila Mariana, São Paulo, SP. Fone (011) 575-8656.

Videogames - A loja vende consoles variados: Nintendo, Mega Drive, Super Famicom, CD Rom e Super Nintendo. Você também vai encontrar muitas novidades em cartuchos. Rua Lino de Almeida, 921, Jabaquara, São Paulo, SP. Fone: (011) 578-4348.

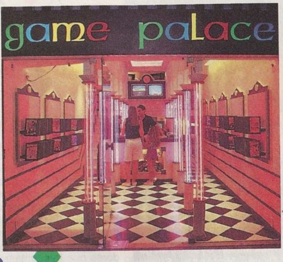
Wonder Bros. - A locadora possui 300 títulos e é especializada em Mega Drive, Super Nintendo e Super Famicom. Ela também vende consoles, acessórios e cartuchos desses sistemas. A Wonder Bros. fica na Al. dos Nhambiquaras, 1636, Indianópolis, SP, e se você quiser alguma informação é só ligar para (011) 543-7242.

Podium Games - A locadora tem 460 títulos à disposição e uma sala para aluguel de consoles onde se pode jogar. Você pode escolher entre os sistemas Master System, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo, os portáteis Game Boy e Game Gear, ou até o PC Engine. Ela também aluga revistas importadas e nacionais, vende consoles e acessórios, e tem uma oficina de assistência técnica própria. A Podium Games fica na rua Heitor Peixoto, 438, Cambuci, São Paulo, SP.Fone(011) 277-0751.

VIDEOGAME, a melhor

"**VIDEOGAME**, a melhor revista do ano!" Esse foi o resultado de uma pesquisa feita pela locadora Radaxian, de São Paulo (SP), de maio de 1991 até maio deste ano. Num total de 1300 votos, entre sócios e jogadores que freqüentam a locadora —, 44% optaram por **VIDEOGAME**. Os restantes se dividiram por outras publicações.

O resultado foi divulgado em uma grande festa, que teve como ponto alto a final de um campeonato de videogame, além da entrega oficial do prêmio para a **VIDEOGAME**. Uma nova votação também já teve início, e da mesma forma que a primeira, vai durar de maio deste ano até maio de 1993. A revista **VIDEOGAME** está fazendo de tudo para melhorar sempre e continuar sendo a melhor revista!



DIVULGAÇÃO



No Rio, um palácio de jogos

O Rio de Janeiro acaba de ganhar uma superlocadora: a *Game Palace*. Ela foi inaugurada no dia 22 de junho e tem um visual supermoderno, com arcos e colunas de neon em seu interior, e mais de 400 títulos de Super Nintendo, Nintendo, Genesis, Game Gear e Neo Geo à disposição dos sócios.

A Game Palace também oferece uma sala com três arcades — Genesis, Neo Geo e Super Nintendo —, além de dois televisores para que os sócios possam testar os games escolhidos para locação. Vale a pena conhecê-la e ficar sócio! É só apresentar o RG, o CIC e pagar a taxa de inscrição. A Game Palace fica na rua Visconde de Pirajá, 540, lj. 107, Ipanema, Rio de Janeiro, fone (021) 511-5882.

Alugue ou compre

A *Dimensão* trabalha com os sistemas Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive, Master System e também com os portáteis Games Gear e Game Boy. Entre os maiores sucessos da locadora estão os cartuchos Wacky Races (Nintendo), Lemmings e Krusty's Funhouse (Super Nintendo), Earnest Evans e Joe Montana II (Mega Drive).

A locadora ainda vende consoles, cartuchos e acessórios e também oferece franquia de suas lojas para todo o Brasil. A Dimensão fica na Rua Vitória Ramalho, 65, Tatuapé, São Paulo, SP. Fone (011) 295-5882.

Organize seus cartuchos

A *"Estand Home Vídeo"* é uma estante superprática para você guardar os seus cartuchos preferidos, ou mesmo fitas de vídeo. A capacidade da estante é de 20 unidades, e ela pode ser encontrada em quatro cores: vermelha, branca, azul e marrom. A fabricante é a Gamelândia, uma conhecida locadora de games. A Estande Home Vídeo fica na rua Cubatão, 666-A, Vila Mariana, São Paulo, SP, fone (011) 571-2133.

VOCÊ DECIDE.



GAMES CLUB

34 S.E. 2ND AVE - SUITE 210 - DOWNTOWN MIAMI - FL - USA - 33131
PHONE (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031

DISTRIBUIDOR DE CARTUCHOS ORIGINAIS

Aqui você decide como pagar:

- Opções de pagamento
- *35% de desconto à vista
- *10% de desconto no cartão
- *3 x sem juros
- *5 x corrigidas pela T.R.
- Seu cartucho usado vale dinheiro na compra de um novo
- Atendimento super rápido
- Pronta entrega
- Últimos lançamentos
- Importação própria
- Despachamos para todo o Brasil
- Locação de cartuchos de todos os sistemas



Venha conhecer a loja mais completa do Brasil.
Rua Juquis, 284 - Moema - São Paulo - SP - CEP 04033
Tels.: (011) 61-0355/240-0201/542-3550 - Fax: (011) 241-5417

ATENÇÃO
Nossos vendedores são todos credenciados



TEC TOY

Por que a Tec Toy não fabrica um Mega Drive que aceite também os cartuchos japoneses?

Bruno E. Hack
Mercês, PR

A resposta é bastante simples, Bruno. É que a Tec Toy tem os direitos exclusivos de produção e comercialização de cartuchos no Brasil. E exatamente por isso ela prefere que o usuário compre os seus cartuchos em vez de comprar os japoneses ou americanos.

MEGA DRIVE

Parabéns pela revista. Queria saber para que serve a tampa que tem embaixo do Mega Drive.

Orlando F. de S. Júnior
Curitiba, PR

A tampa que tem embaixo do Mega Drive, ao ser retirada, revela uma entrada que serve para se ligar algum equipamento periférico (acessório) ao Mega Drive. No Japão já foi lançado o Mega CD, que é um aparelho capaz de ler jogos gravados em CD (compact disc) e que deve ser conectado à essa entrada. Esse equipamento vai ser lançado em breve nos Estados Unidos com o nome de Sega CD e, segundo a Tec Toy, chega simultaneamente ao Brasil com o nome de Mega CD.

ROLOS & TROCAS

Para mandar uma carta à seção Rolos & Trocas, é necessário telefonar ou pagar alguma coisa?

Alexandre Brandão Nassif
Brasília, DF

A seção Rolos & Trocas é um serviço gratuito da revista VIDEOGAME **aos seus leitores, portanto, não é necessário pagar absolutamente nada. Para participar, basta mandar o seu anúncio — qualquer coisa que você queira comprar, vender ou trocar — por carta. Mas só pode ser por carta, já que o número de leitores que deseja anunciar é muito grande, e por telefone poucos teriam a oportunidade de entrar em contato com a redação da** VIDEOGAME**. Infelizmente não é possível publicar todas elas imediatamente, já que o número de cartas que chega é sempre maior do que a seção. Mas as cartas são arquivadas por ordem de chegada no computador e acabam sendo publicadas — sempre gratuitamente. Se você quiser mandar o seu anúncio, escreva para a Revista** VIDEOGAME, **Seção Rolos & Trocas, no seguinte endereço: Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, São Paulo, SP — CEP: 04015.**

MÃE

Oi! Será que vocês podiam explicar para a minha mãe a diferença entre um Atari e um Top Game? Em mim ela não acredita!

Rogério L. dos Santos
Piracaia, SP

Senhora Mamãe do Rogério, aqui vão algumas especificações desses dois consoles para que a senhora possa compreender melhor a diferença entre ambos, que aliás é razoável. Os videogames do padrão Atari começaram a ser produzidos no Brasil em 1983, e fazem parte da chamada "2.ª geração". Na época ele foi uma grande novidade, pois tinha uma grande variedade de jogos com até oito cores na tela. Mas a partir de 1989 um novo padrão surgiu, e conquistou o mercado devido à melhor qualidade de imagens e recursos. Foi a chamada "3.ª geração", representada pelos sistemas Nintendo e Master System. Os jogos para esses sistemas são mais sofisticados, possuem enredo, suas imagens têm maior nitidez, a música varia conforme as fases e os obstáculos e os personagens apresentam maior movimentação, dando muita ação ao jogo. O Top Game, fabricado pela CCE, é um console de 3.ª geração compatível com o sistema Nintendo.

PREVISÕES

O que vocês acham? Será que até o final do ano os videogames de 4.ª geração já estarão ultrapassados, assim como o Atari hoje? Ou ainda estarão em alta?

Anderson A. Siqueira
São Paulo, SP

Certamente estarão em alta, Anderson. Nos Estados Unidos e Japão, a "briga" entre Sega (Genesis e Mega Drive) e Nintendo (Super Nintendo) está esquentando agora. A Sega está lançando cartuchos que incorporam novas tecnologias como voz digitalizada (a série Sports Talk, que inclui o grande jogo Joe Montana II) **e a Nintendo e suas licenciadas estão apostando na quantidade de títulos, também de alta tecnolgia. O game Out of This World, que traz gráficos revolucionários, é um exemplo (veja em BITS nesta edição). Essa briga deve dar muito o que falar, mesmo porque o CD ROM (leitor de jogos em CD), que seria a 5.ª geração, ainda está engatinhando. E no Brasil esta "briga" ainda nem começou, já que o número de consoles de quarta geração que existem por aqui ainda é relativamente pequeno, e ainda assim representados oficialmente apenas pelo Mega Drive da Tec Toy.**



ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

FINAL

Caros amigos da **VIDEOGAME**, parabéns pelo belo trabalho dos editores e funcionários da revista. Minha pergunta é a seguinte: por que muitas empresas, como a Nintendo e a Sega, não capricham na parte mais esperada do jogo, a final?

Luiz Fabiano Moreira
Sapiranga, RS

O final de um game — mesmo sendo muito difícil de alcançar — é apenas uma das partes do game, Luiz. E das menos importantes quando se tem pouca memória disponível. Explicamos: é que imagens animadas, com efeitos especiais e muitas cores ocupam muita memória. E aí não sobraria muito para o jogo em si, que é o que mais importa, não é mesmo? É verdade que, depois de tanta luta, às vezes, nos decepcionamos com o final. Mas não há solução, a não ser que se aumente a memória disponível. Os jogos em CD (compact disc) parecem resolver esse problema, já que o que eles têm de sobra é mesmo memória.

NEO GEO

Afinal de contas, quantos bits tem o Neo Geo? Eu li na revista **VIDEOGAME** n.º 12 que ele tem 16 bits, mas meus amigos insistem em dizer que ele tem 32 bits. Quem está certo?

Felipe Arias Prieto
Vitória, ES

É de se estranhar que uma revista como a **VIDEOGAME** escreva barbaridades em suas edições. Não me conformo que

o Neo Geo seja de 4.ª geração. E mesmo se fosse, por que o Mega Drive e o Super Nintendo não têm gráficos e efeitos tão bons como os do Neo Geo?

Danilo Piva Júnior
Brasília, DF

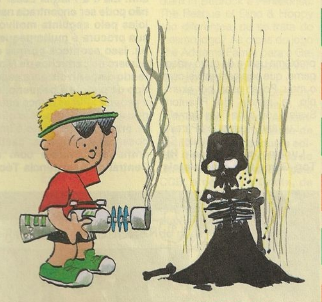
O console Neo Geo, fabricado pela empresa norte-americana SNK, possui dois processadores da marca Motorola 68.000, de 16 bits. Mas isso não o torna um console de 32 bits, pois a leitura de dados é feita a cada 16 bits. Entretanto, os dois processadores o tornam bastante rápido e versátil, e aí está a explicação para tanta sofisticação. Os jogos possuem muito mais memória do que o comum (46 Megabits em média, contra 8 Megabits dos cartuchos de Mega Drive e Super Nintendo, por exemplo) e isso garante maior perfeição na animação, mais objetos se movimentando na tela e muitos outros detalhes, como grande quantidade de cores simultâneas na tela, por exemplo. Quanto às gerações, este é um assunto bastante polêmico — aliás, tão polêmico quanto o fato de o Neo Geo ser um console de 16 ou 32 bits. Nós, da VIDEOGAME, consideramos o Neo Geo um console de quarta geração devido à tecnologia de processamento, que é em 16 bits. Satisfeitos?

ENDEREÇOS

Por favor, gostaria de saber o endereço da SEGA nos Estados Unidos e no Japão, e também os das seguintes empresas: TECNO SOFT, CAPCOM e TECMO. Obrigado.

Samuel Krels Oliveira
São Bernardo do Campo, SP

Aí vão os endereços, Samuel. Sega of America, Inc.: 130 Shoreline Dr., Redwood City, CA 94065, USA ; Sega Entreprises, LTD.: 2-12 Haneda I -Chome Ota-Ku, Tokio 144, Japan; Technosoft Co. LTD.: 4-14 Fukuisha Sasebo, Nagasuki, Japan ; Capcom USA, Inc.: 3303 Scott Boulevard, Sta. Clara, CA 95054, USA; Tecmo, Inc.: Victoria Business Park, 18005 S. Adria Maru Lane, Carson, CA 90746, USA.



PISTOLA PARA O HI-TOP GAME

Eu comprei um Hi-Top Game e sei que ele não tem pistola, por isso queria saber se há ▶

problema usar a de outro videogame, que seja compatível com o meu. Posso usar, por exemplo, a pistola do Phantom System, ou a do Top Game?

Luciano Rodrigues Pereira
São Paulo, SP

Luciano, na verdade o Hi-Top Game tem uma pistola sim. Ela é a Pistola Laser e não pode ser encontrada nas lojas pelo seguinte motivo: sua procura é muito pequena. Isso acontece porque o número de cartuchos de Nintendo disponíveis para esse tipo de pistola é pequeno, e a própria Milmar nunca chegou a lançar algum. Mas não se preocupe, pois não é impossível encontrá-la, basta entrar em contato com a Central de Assistência Técnica da Milmar e você poderá adquirir uma. O endereço é o seguinte: Rua Américo Brasiliense, 569, Santo Amaro, SP, Fone: (011) 521-2388/2866. A Milmar também nos informou que existem pistolas de outras marcas compatíveis com seu Hi-Top Game. A pistola laser LG-8 do Phantom System é compatível, e a do Top Game VG 9000 também. É só escolher.



PUXÃO DE ORELHA

Gostaria que a **VIDEOGAME** anunciasse a seguinte reclamação. Meus filhos ganharam um videogame Super Famicom trazido diretamente do Japão. Era necessário fazer a transcodificação do aparelho, por isso, levei-o à ENEL, uma oficina eletrônica localizada no sub-solo do Shopping Center Eldorado. Depois de cinco meses de idas e vindas, a ENEL devolveu o console arruinado. O prejuízo material não é pequeno, a frustração de meus filhos é enorme e é lamentável a irresponsabilidade profissional da oficina. Espero que a revista **VIDEOGAME** alerte os leitores da revista. Muito cuidado com a ENEL quando o negócio for transcodificar o seu Super Famicom. Grato pela publicação.

Geraldo José de Paiva
São Paulo, SP

Enviamos cópia da sua carta à ENEL, que simplesmente não se manifestou. Consideramos, portanto, que a empresa não quis manifestar o seu direito de resposta à sua carta. Sua reclamação está, portanto, publicada.

CADEIRA CONTROLE

Queria algumas informações a respeito da Simulator II Action Chair, apresentada na edição n.º 10. Para jogos de Mega Drive e Master System as cadeiras são diferentes? Onde posso encontrá-las?

Amadeu Bressan Jr.
Londrina, PR

A Simulator II Action Chair é um acessório difícil de ser

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

CLUBE DOS FERAS - Eu e meus amigos fundamos o Clube dos Feras, e damos dicas de quase todos os títulos de Master System, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo e outros. Para associar-se, basta enviar a quantia de Cr$ 1.000,00 e os seus dados. O clube tem jornal mensal e promoverá campeonatos, gincanas e muitas outras coisas. O endereço é: Rua Afonso Cesar Siqueira, 212, apto. 75, São José dos Campos, SP — CEP: 12243.

FAMICOM MANÍACOS - É o único clube que vai fornecer todas as dicas de lançamentos de games e acessórios do Super Famicom e do Super Nintendo. Aguardem para breve o nosso campeonato Feras do Famicom. Para fazer parte do clube não é cobrada taxa de inscrição, basta escrever para o seguinte endereço: Av. Carlos Alberto Moretti, 572, São Paulo, SP — CEP: 02962.

GAME SYSTEM CLUB - O clube é a sensação do momento e está aberto para os feras de Master System, Mega Drive e Nintendo. Para maiores informações é só ligar para (0125) 52-6725, das 14:00 às 18:00 horas — não aceitamos ligações a cobrar. Ou você pode escrever para o seguinte endereço: Rua Dr. Paulo Cardoso, 225, Lorena, SP — CEP: 12600.

INFOGAMES - Eu e meus amigos criamos o Infogames e damos dicas de Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive, Master System e Game Boy. O clube também vai ter um jornal mensal. Escrevam para: Rua Sucupiras, 77, conj. Kissia, Manaus, AM — CEP: 69040.

GAMEMANIA TITO CLUBE - O primeiro clube paraguaio. Somos especializados em Master System, Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Game Boy, MSX, PC, Super Nintendo e Super Famicom. O clube dispõe de um computador XT para o cadastro dos sócios, e também para agilizar as dicas. Todos os meses será enviado um informe com as melhores dicas. Para associar-se basta mandar uma carta com uma foto 3x4. Escrevam para: Av. Azara, 768, c/ Antequera, Asuncion, Paraguay.

ELETRA CLUBE GAMES - Somos especializados em dicas para o Master System e para o Nintendo. Se quiser ficar sócio, mande uma foto 3x4 e um selo para que possamos enviar sua carteirinha. E se, por acaso, você tiver dicas, mande para o clube. Escreva para: Rua José Debieux, 174, casa 35, São Paulo, SP — CEP: 02038.

THE KINGS OF THE GAMES - O clube fornece somente dicas do sistema Nintendo. É só escrever e pedir a dica, mas não esqueça de mandar, junto com a carta, um selo para que possamos enviar a resposta. Escreva para Renato Mittermays, no seguinte endereço: Estrada dos Mandús, 603, Itapecirica da Serra, SP — CEP:06850.

MANIAC GAMES CLUB - O clube fornece dicas dos sistemas Nintendo e Sega. Para ficar sócio é só mandar uma foto 3x4 — não é obrigatório —, e alguma sugestão para melhorar o clubinho que está começando agora. Escreva para: Rua Antonio Gil, 404, São Paulo, SP — CEP: 04655. O telefone é (011) 563-4957 — fale com Raul , depois das 19:00 horas.

encontrado aqui no Brasil. É que a "moda" parece que não pegou, e só algumas unidades foram importadas. Em todo o caso, vale apenas consultar empresas especializadas em equipamentos importados, que você pode conferir nos anúncios da sua revista VIDEOGAME. **O modelo para Mega Drive é perfeitamente compatível com o Master System, podendo ser usado sem problemas.**



ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

PROBLEMAS COM A TV

Toda vez que jogo no meu videogame, um Mega Drive, as imagens não aparecem inteiras no televisor — e o cartucho é selado. A TV é de 14 polegadas, a instalação foi feita corretamente, só que não tem entrada de áudio-vídeo. Será esse o problema?

Tales Luis Bezerra Dilli
Formosa, GO

Fica difícil identificar qual o problema sem ver o quanto de imagem que não aparece na tela, Tales. Isso porque alguns televisores — especialmente os de 14 polegadas — cortam mesmo um pouco da imagem, geralmente da parte inferior da tela. E isso não é problema, é uma característica da TV. Em todo o caso, depois de conferir todas as ligações de seu Mega e checar a sintonia do canal (se ele estiver ligado na antena), experimente ligar em outra TV. Se a imagem estiver normal, o problema está na TV. OK?

ERRO

Na edição n.º 13 vocês informaram aos leitores Otávio Santini Junior e Ronaldo Artur Ferreira Salgado, que o acessório Game Genie e o cartucho Videomation não são comercializados no Brasil. Só que essa informação está incorreta. O acessório Game Genie foi importado pela empresa CCE, e o cartucho Videomation está sendo vendido pela empresa Vic Video Game com o nome de Super Grafix. Ah! E eu ainda tenho duas perguntinhas. Os jogos The Flintstones: Bedlam in Bedrock e Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy são diferentes, ou se trata do mesmo jogo? As dicas do jogo The Addams Family para o Game Boy servem para a sua versão em Nintendo?

Alexandre G. de Carvalho
Rio de Janeiro, RJ

Você tem razão, Alexandre. É que o fechamento da seção de cartas daquela edição foi anterior à chegada do Game Genie, trazido pela CCE, e do Super Grafix, da Vic Video Game. Mas a informação correta está agora publicada. O Sistema Nintendo possui apenas um game com os Flintstones, e o seu nome é The Flintstones: Bedlam in Bedrock - The Rescue of Dino & Hoppy. **Finalmente, as dicas para o game The Addams Family, do Game Boy, não são as mesmas para a versão Nintendo. Mas não se preocupe: logo você verá muitas dicas para esta versão nas páginas da sua revista** VIDEOGAME!

PERGUNTE aos FERAS

Y'S (Master System)

Existe alguma arma secreta para eu matar o morcego da mina?

Antônio Ricardo Terra Dalpicol
Viamão, RS

Para destruir o morcego será necessário conseguir a espada de prata, a "Silver Sword". Antes, você precisa pegar a fruta que está dentro da própria mina. Quando sair de lá, encoste nas árvores em forma de pirâmide — são duas —, com elas você obtém a espada. Ela é a mais poderosa arma disponível para destruir o morcego da mina.

The Simpsons: Bart vs. The World (Nintendo)

Na **VIDEOGAME** nº 11, na fase da China, vocês dizem que a Lisa não serve para nada. Mas ela serve! Basta ficar junto ao muro antes de passar a Lisa e, quando encontrá-la, pular sobre ela. Depois é só passar para a outra muralha e você vai encontrar um dos tesouros de Krusty. Entenderam?

Yuri Sandro Souza Nascimento
Salvador, BA

Entendemos! E também agradecemos a colaboração. Afinal, o leitor é quem manda!

Phantasy Star III (Mega Drive)

Existe algum acesso para o templo que está sob a água? Onde eu obtenho magia? Quem usa a espada? A minha primeira missão é reencontrar minha mulher, raptada dentro do palácio. Quem a raptou? É necessário entrar no Palácio?

Alexandre dos Santos
São Paulo, SP

Você só poderá entrar nesse templo na 3ª geração, depois de ter conseguido pegar as Aquaparts. Dentro dele você encontrará a espada de Horakio.

Na verdade, durante o jogo, o que você obtém não é magia. A medida que os inimigos são eliminados, o seu nível de experiência vai aumentando e quando ele chega até um certo ponto, dependendo do momento do jogo, você vai adquirindo técnicas. Por isso, para consegui-las, é necessário eliminar o maior número possível de inimigos.

Quem usa a espada é Rhys, para atacar seus inimigos durante a 1ª geração.

Sua mulher é Maia e ela foi raptada por um dragão. Infelizmente, o rei pensa que você é o culpado pelo desaparecimento da filha, por isso, não vai deixá-lo entrar no palácio. Você vai descobrir quem é o dragão durante o jogo, senão, não tem graça, né?

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Luís Carlos Mazzaferro Júnior, Paulo Augusto Nardi e Alexandre Barros da Silva.

Super Mario World (Super Nintendo)

Como faço para passar do Mundo da Floresta? Eu fico meia hora jogando as mesmas fases milhares de vezes e não acho o castelo. Me ajudem!

Francesco C. Blumetti
Santo André, SP

Dentro deste mundo — e em outros também — você encontra fases que no mapa aparecem como bolinhas vermelhas. Geralmente elas têm duas saídas, e numa delas você encontra as chaves que vão abrir novos caminhos, desvendando outras fases. Além das chaves, existem as saídas normais — aquelas de listras brancas e azuis — que também poderão abrir novos caminhos. É só ficar esperto e procurar bastante, este jogo tem dezenas de fases interessantes, além de algumas surpresinhas.

The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants (Nintendo)

Gostaria de saber como passar do dinossauro da 4ª fase. Como faço para chegar na seta indicada na página 26, do exemplar nº 11A da **VIDEOGAME**?

Marianna Porto
São Paulo, SP

Derrotar o dinossauro dá um pouco de trabalho. Existem algumas plataformas invisíveis na beira do abismo, que podem ser escaladas até que se chegue embaixo da boca do bicho. Cuidado com seus tiros nesta escalada. Aguarde um intervalo, e pule daí para a sua cabeça, usando o superpulo (aperte o botão B e logo em seguida o A). Você ouvirá um ruído de explosão. Desça até a posição anterior, e repita o salto sobre sua cabeça por mais duas vezes. Pronto, o dinossauro se desloca para a esquerda e, com outro superpulo Bart pode atingir o outro lado do abismo.

Sonic The Hedgehog (Game Gear)

Por favor, me dêem um HELP! Como eu pego a última esmeralda que fica atrás da corrente?

Ana Cláudia Caputo
Rio de Janeiro, RJ

Para encontrar a última esmeralda Sonic precisa pegar uma carona numa plataforma com uma hélice na ponta. Quando Sonic estiver sobre o dirigível faça-o andar para a esquerda, até o final. No momento em que a plataforma passar, caia nela e deixe-a levar nosso herói até a parte traseira do dirigível. Lá está a esmeralda.

Maniac Mansion (Nintendo)

Cara revista **VIDEOGAME**, eu cheguei no Secret Lab e encontrei o Purple Tentacle, mas não consigo me livrar dele. Eu dou comida, mas ele diz que não está com fome, e sem me livrar dele não dá para entrar na porta. O que devo fazer?

Osvaldo André Garcia
São Paulo, SP

Aqui vai uma estratégia legal para você se livrar do Purple Tentacle e conseguir entrar na porta. Primeiro, ache uma válvula de rádio numa das salas da Mansão. Para encontrar essa sala, passe o hall e siga em frente, entrando na primeira porta depois da escada. Lá tem um rádio velho e você precisa tirar sua válvula. Ela deve ser encaixada em outro rádio que está num dos quartos do andar de cima. Preste atenção no aviso da parede, ele contém um número. Depois de ligar o rádio você deve digitar aquele número, e logo um policial irá atendê-lo desde a Lua. Ele avisa que vai encontrá-lo em dez minutos no "Lab". Quando ele chegar, o Purple Tentacle vai tomar um susto e fugir. Aproveite o momento e entre na porta.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

O Desafio Está Lançado

Micro Genius

JOGOS E CONSOLES FANTÁSTICOS QUE VÃO DESAFIAR VOCÊ.
ESCOLHA O SEU E BOA SORTE.
O MAIOR LANÇAMENTO DO ANO.

Novidade!

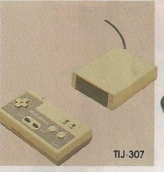














Sega é marca registrada da Sega Corp. Japão











Micro Genius

ROLOS & TROCAS

VENDO

Master System - Com uma pistola, um Rapid Fire e cinco cartuchos, por US$ 190. Rubens Soares da Cruz. Rua Professor Massanielo Santos, 493, Belo Horizonte, MG — CEP: 31710. Fone: (031) 441-7932.

Nintendo - Americano, com pistola e cartuchos. Gustavo Filizola Soares. Rua Sambaíba, 308, apto. 502, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22450. Fone: (021) 259-6023.

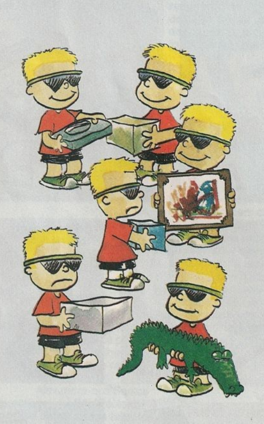


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

Game Boy - E mais seis cartuchos, tudo importado e na caixa. Maurício Cruz Marques. Rua Prof. Euclides A. de Oliveira, 147, Salvador, BA — CEP: 41750. Fone: (071) 231-7070.

TurboGrafx 16 - Com 12 jogos e acessórios. Juliano Daniels. Rua General Telles, 916, apto.704, Pelotas, RS — CEP: 96010. Fone: (0532) 22-5691.

Mega Drive - Pelo menor preço. Ligue e comprove. Renata B. Leone. Fone: (011) 570-4753 (das 12:00 às 17:00 h.).

Shinobi - Do Game Gear. Original americano, acompanhado de um manual de instruções. Marcelo Olivan. Av. Bartolomeu de Gusmão, 167, apto. 72, Santos, SP — CEP: 11030. Fone: (0132) 38-7337.

After Burner II - Moonwalker, Golden Axe, Rambo III, Castle of Illusion e Alex Kidd in Enchanted Castle, para o Mega Drive, cada um por US$ 55. Pit Fighter e Street of Rage, também para o Mega Drive, US$ 30 cada um. Cybele Lopes. Rua Belém, 61, apto. 74, Curitiba, PR — CEP: 80035.

Controle - Arcade, um controle normal, uma fonte e 14 cartuchos para o Master System. Dean Ivatchkovitch. Rua Pedro Rendon, 234, São Paulo, SP — CEP: 04436. Fone: (011) 563-7370.

Master System II - Na caixa, com manual, pistola Light Phaser e um controle. Marinilza Siqueira. Rua Paraná, 50, Mairinque, SP — CEP: 18125.

Super Futebol II - Alex Kidd in Shinobi World, Teddy Boy, World Grand Prix e Indiana Jones e A Última Cruzada — todos de Master System. Também vendo separados. Rodrigo F. Guimarães. Rua Almirante Noronha, 994, apto. 09, São Paulo, SP — CEP: 02043. Fone: (011) 950-4810 (após 18:00 h.).

Genesis - Americano, acompanhado de dois cartuchos: Altered Beast e The Super Shinobi. Patrick ou Alexandre. Rua Lacedemônia, 549, apto. 12, São Paulo — CEP: 04634. Fone: (011) 542-9611.

Master System II - Com manual, pistola e dois joysticks. Gustavo Gontijo Minafra. Rua Bogarí, 207, apto. 102, Belo Horizonte, MG — CEP: 30460. Fone: (031) 332-7165.

Game Gear - Importado dos EUA, na caixa e com manual, mais dois cartuchos — Shapes and Collumns e Castle of Illusion. Flávia Costa Cândido. Rua Venceslau, 250, casa 11, apto. 101, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20731. Fone: (021) 592-8780.

Phantom System - Com uma pistola Laser Gun e 13 cartuchos. Luiz Gustavo B. Darente. Rua Barão de Itapagipe, 401, Bl. 02, apto. 101, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20261. Fone: (021) 234-9299.

Mega Drive - Japonês, transcodificado, mais 15 cartuchos — Decappatack, QuackShot, Fantasia e outros. Gilberto de Stirelli Jr. Rua Tobias Barreto, 157, Fortaleza, CE — CEP: 60410. Fone: (085) 223-5356.

COMPRO

Altered Beast - Cartucho do Mega Drive, em bom estado e por um preço razoável. Marcelo Eduardo R. S. Groks. Estrada de Santa Maria, 214, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 23075. Fone: (021) 310-1286.

Mega Drive - Com cartucho radical e por um bom preço. Lucimar M. de Abreu. Rua Rio Ipiranga, 26, Vitória, ES — CEP: 29160.

Controles - Dois controles do Nintendo americano (original) e que estejam novos. Preço a combinar. André Luis Fe nandes. Rua José Serdeira R bas, 19, São Paulo, SP — CE 04174. Fone: (011) 947-092

Mega Man II - Se alguém tiver e quiser negociá-lo, ligu para mim. José Batista C. Me lo. QNN 18, conj. E, casa 04 Brasília, DF — CEP: 72220. Fo ne: (061) 581-1177/371-5367

Cartuchos - Battletoad Double Dragon III, Gradius I Batman I ou II, Ninja Gaiden I e Castlevania III (todos Ninten do padrão japonês). Leandr Lopes de Oliveira. Rua Bras léia, 2.404, Jardim Paraná, R — CEP: 78935. Fone (06 421-5573.

ROLOS

Cartuchos Nintendo - Th Simpsons: Bart vs. The Spac Mutants, Defender of Th Crown, Wizard & Warriors, to dos originais Nintendo america no, e também os cartuchos F Race, Crime Busters e Supe Bike. Vendo ou troco També uma pistola Light Gun do Phan tom System. Aceito cartucho para Mega Drive. Não aceito li gações a cobrar. André Mora de, à tarde, fone 263-2937, Sã Paulo, SP.

Dynavison III - Mais dois controles com turbo, dois fones de ouvido e cinco cartuchos, tu do por um Master System. Re nato Steffen. Alameda Almiran te Barroso, 577, Monte Mor, SP — CEP: 04015. Fone (0192 79-1279.

Mega Drive - Com sete car tuchos — Pit Fighter, Lakers vs Celtics e outros sucessos —, e um Phantom System com sete cartuchos — Tartarugas Ninja II, Double Dragon II, Castleva nia e outros —, tudo por ape nas um Super Famicom ou um Super Nintendo. Guilherme Or lando. Rua Henrique Sales, 54, apto. 101, Belo Horizonte, MG — CEP: 30380. Fone (031) 344-4184.

Master System II - Com um controle e um cartucho, por um Phantom System com um ou dois controles e, pelo menos, um cartucho. Alexandre Brasil Roseira. Rua Ministro Romeiro

Neto, 35, São Paulo, SP — CEP: 02471. Fone (011) 857-0726

Bicicleta BMX - Monark Superstar, aro 20, ano 86, um skate Coast e três cartuchos de Atari — dois deles com vários jogos —, tudo por um Mega Drive com o cartucho Sonic The Hedgehog. Daniel Teixeira. Rua Dr. Henrique Castrioto, 125, Petrópolis, RJ — CEP: 25640. Fone: (0242) 43-8224

Phantom System - Com dois controles, um adaptador e mais seis cartuchos, por um Mega Drive com um controle e dois cartuchos, ou por um Super Nintendo com um controle e dois cartuchos. Fernando Alves dos Santos. Rua Comendador Santana, 1.756, São Paulo, SP — CEP: 05866.

Phantom System - Com 13 cartuchos e dois controles, por um Mega Drive com um cartucho e dois controles. Gabriel Viana Silveira. Av. São João Esplanada, 323, apto. 112, São José dos Campos, SP — CEP: 12240.

Master System - Com um joystick, uma pistola Light Phaser e o cartucho Eswat, tudo por um Game Gear com dois cartuchos. Robson Leonel Medeiros. Rua Francisco Alves, 190, Osasco, São Paulo, SP — CEP: 06290. Fone (011) 703-3756.

Phantom System - Com 11 cartuchos, um adaptador em perfeito estado e um VG 3000 CCE na caixa, tudo por um Game Boy completo, com no mínimo 8 cartuchos. Patrícia Carica. Rua Visconde de Pirajá, 174, apto. 502, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22410. Fone (021) 247-1531.

Rolling Thunder - E Super Contra por Mega Man IV. Aceito contra-proposta. João Carlos Vieira Beltrão. Rua Alice Figueiredo, 71, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20951. Fone: 281-1735.

Master System - Com uma pistola e três cartuchos — Jogos de Verão, Alex Kidd in Miracle World e Double Dragon —, por um Turbo Game em perfeito estado. Deyber Santos Fabrine. Rua Capelinha, 254, Belo Horizonte, MG — CEP: 30210. Fone: (223) 223-2988.

Game Gear - Com um adaptador Master Gear e uma lente de aumento Wide Gear, por uma Mobilete — pago a diferença. Ou vendo. Rodrigo Leite do Canto. Rua Joaquim André, 920, Piracicaba, SP. — CEP: 13400

Dynavision II - Com dois controles, um adaptador A-60, dois cartuchos — Super Mario Bros. 1 e Karateka —, e um Game Boy com uma fonte, por um Mega Drive com um cartucho. Negocio a diferença. Gabriel Koakowski Jr. Rua Alberto Silva, 1.430, Porto Alegre, RS — CEP: 91370. Fone: (051) 340-2840.

Ninja Gaiden II - Super Mario Bros. 1, Duck Hunt e Wild Gunman (todos Nintendo padrão americano), por dois cartuchos do mesmo padrão, de preferência Yo! Noid e Mutant Ninja Turtles II. Ricardo Afonso Medeiros. Av. Jardim Tamoio, 361, apto. 21A, São Paulo, SP — CEP: 08260. Fone: (011) 944-7188 Ramal 20.

Mega Drive - Por um Walk Machine. Eduardo Marucci. Rua Fernão Lopes, 1.907, apto. 205, Campinas, SP — CEP: 13086. Fone: (0192) 41-4621.

Master System II - Com dois controles, oito cartuchos incríveis e uma pistola na caixa, por um Mega Drive com dois controles e um ou dois cartuchos. Marcos Antonio Martins Reis. Rua Chile, 181, Varginha, MG — CEP: 31100. Fone: (035) 222-1940.

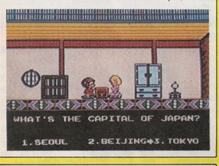
Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

DICAS DO LEITOR

Alex Kidd in High-Tech World
(Master System)

Se você quiser ir até a última fase, é preciso passar pelo Check Point e, para entrar nele, você precisa de um passe. Para consegui-lo, logo no início da terceira fase ande para a direita, passe pela vidente da bola de cristal e entre na capela feita de bambus. Reze várias vezes até um carequinha aparecer e lhe dar o passe. Demora um pouco, mas é melhor do que falsificá-lo e correr o risco de ser preso pelo guarda do Check Point.

Luís Fernando Pinotti Silva
São Bernardo do Campo, SP



Top Gear
(Super Nintendo)

Escolha a Lamborghini branca, se quiser correr bem neste jogo. Nas curvas você não precisa se preocupar em frear, basta tirar o dedo do botão acelerador. Com essa tática o seu carro não perde toda a velocidade e continua embalado.

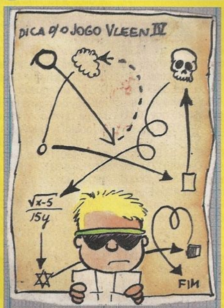
Roger dos Santos Cardoso
Novo Hamburgo, RS

Psychic World
(Game Gear)

Para escolher fases, durante a tela de apresentação, pressione os botões **1** e **2**, o **direcional** na diagonal esquerda para cima e o **START**, tudo simultaneamente. Com esta dica, todas as fases estarão à sua disposição.

Fernando Boemer Falbri
São Paulo, SP





QuackShot
(Mega Drive)

Esta dica é para você garantir muitas vidas e pontos neste game. Quando você estiver na fase do Navio Viking, pegue o elevador e suba no mastro. Lá no topo, desça a corda e pegue todo o dinheiro e a vida. Você pode repetir essa operação quantas vezes quiser, mas para isso é necessário sair e entrar novamente naquela tela.

Carlos Wesley Aiello
Rio de Janeiro, RJ

The Addams Family
(Super Nintendo)

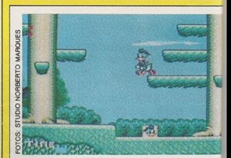
Aí vão alguns **Passwords**:

D?JG2 - Começa o jogo com 4 corações e 55 vidas. As centopéias já estão destruídas, e o Tio Funéreo (Fester) e a Vovó salvos.

BL#ZS - Começa o jogo com 5 corações e 44 vidas. Todos estão salvos, menos a Mortícia Addams. A sala de música está aberta, e todas as outras estão completas.

B?H8J - A Vovó, o Tio Funéreo e o garoto já estão salvos.

Antonio Carlos P. da Silveira
São Paulo, SP



FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

The Lucky Dime Caper
(Master System)

Com esta dica dá para você conseguir quantas vidas quiser neste jogo. No 4º estágio vá até a Pirâmide, e lá dentro, ande um pouco até encontrar uma porta. Entre nela e quebre todos os baús que achar, até encontrar uma vida. Depois de pegá-la, esqueça os baús, pois se quebrar o próximo, você perde a vida que ganhou. Agora, é só repetir essa tática quantas vezes quiser. Moleza, não?

Marcos Ceciliato Mattioli
Assis, SP



Sonic The Hedgehog
(Mega Drive)

Para conhecer o verdadeiro final deste game, faça o seguinte:

1. Na tela de apresentação, selecione a fase Bonus Stage.
2. Jogue até obter a esmeralda desta fase.
3. Quando chegar na tela Green Hill Zone, aperte o **Botão Reset**.
4. Repita a operação até conseguir 5 esmeraldas.
5. Quando começar outra vez a Green Hill Zone não aperte o **Botão Reset**, e jogue até o final. Não estranhe se o anel grandão não aparecer mais. Afinal, você já conseguiu as esmeraldas.

Agora é só chegar até o final e conferir a surpresa!

André Weibert
Porto Alegre, RS

Star Wars
(Nintendo)

Dá para conseguir várias vidas na caverna onde está Ben Wan Kenobi. Depois de acabar com a oitava abelha, salte para uma pedra menor e, em seguida, contra a parede. Agora é só pular um buraco e acabar com o inimigo que protege duas vidas. Você pode voltar quantas vezes quiser, e sempre vai encontrar duas vidas.

Eduardo Yoshio Hirota
Campinas, SP

Bomberman
(TurboGrafx-16)

Estes **passwords** levarão você direto ao início de todas as fases deste jogo, e também ao último estágio da fase final:

2-1 UCBZVPEU
3-1 UWKKOVST
4-1 MXVCNNUH
5-1 UCBHLHPU
6-1 RBBCJEVE
7-1 UOOZMITA
8-1 UCEOTHNU
8-8 UXAFSOKH

Evandro César Branco
Itú, SP



Battletoads
(Nintendo)

Se você quiser usar o Game Genie neste jogo, use os seguintes **PASSWORDS**:

Vidas infinitas - **GXXZZLVI**
Super pulo - **EYSAUVEI**
2ª fase - **ZAXAALAA**
3ª fase - **LAXAALAA**
4ª fase - **GAXAALAA**
5ª fase - **IAXAALAA**
6ª fase - **TAXAALAA**
7ª fase - **YAXAALAA**
8ª fase - **AAXAALAE**
9ª fase - **PAXAALAE**
10ª fase - **ZAXAALAE**
11ª fase - **LAXAALAE**
12ª fase - **GAXAALAE**

Flávio Morato Galvão
Cotia, SP

The Legend of Juju
(Mega Drive)

Em qualquer fase onde houver blocos verdes com tonalidade mais forte, é possível ficar em cima deles. Um exemplo está na fase 4-3 onde dá para usar esses blocos como um atalho. É só subir naqueles que estão na parte superior da tela, seguir a trilha que vai para a direita, pulando até o seu final. Depois de cair você encontra uma saída, e ainda pode escolher duas armas. Experimente!

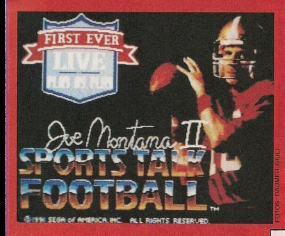
Aurélio Marinho Jargas
Curitiba, PR

Kings of The Beach
(Nintendo)

Aqui vão os **PASSWORDS** deste game:

2ª fase - **SIDEOUT**
3ª fase - **GEKKO**
4ª fase - **TOPFLITE**
5ª fase - **SUNDEVIL**

Rodrigo Piacente
Bauru, SP



FOTOS: DAUMER GIULI

Joe Montana II - Sports Talk Football é a segunda versão do game de futebol americano assinado pela grande estrela norte-americana Joe Montana, um dos maiores jogadores desse esporte. Como você já deve ter notado, o futebol americano está se tornando também uma "mania" nacional brasileira, invadindo a nossa praia com as camisetas e bonés multicoloridos que já viraram moda. E, como não poderia deixar de ser, essa invasão acontece agora também no seu Mega Drive.

OPÇÕES

A tela de opções deste game é bastante complexa. Vamos conhecê-la, item por item:

Game Select - Você escolhe se vai jogar contra o computador (CPU), contra um amigo (**Player 2**) ou ainda você e um amigo contra a CPU (computador)

Exhibition - É uma partida amistosa. Aqui você pode montar o **Dream Team** (time dos sonhos), que é uma superseleção, com os melhores jogadores de toda a liga americana.

League - Campeonato.

Game Time - Você escolhe o tempo do jogo.

Difficulty - São três níveis. Em **Begginer** (iniciante) você fica sabendo qual a jogada que o adversário escolheu; em **Normal** você não conhece a jogada do adversário; e em **Difficult** (difícil) você não conhece a jogada do adversário e o jogo é mais difícil.

Speech - O grande lance deste game. Você escolhe se as partidas serão narradas ou não. A voz é de um "cara" chamado Lon Simmons.

Weather - Outra opção legal. Você escolhe se a partida vai ser disputada com chuva ou sol. Nas finais pode até nevar.

Penalties - Você escolhe se a partida terá faltas (**penalties**) ou não. Um exemplo de falta é derrubar um adversário antes de a bola chegar até ele (o famoso "sem bola", do nosso futebol).

Zoom view - Quando uma jogada acontece, a imagem "fecha" somente no local da jogada. O detalhe é maior e os gráficos mais legais, mas você perde a visão de boa parte do campo.



APRENDA A JOGAR O FUTEBOL AMERICANO

Objetivo do jogo

No futebol americano, jogam 11 jogadores em cada time. O campo é dividido por linhas horizontais, com 5 jardas de distância entre uma e outra. E, além disso, nas laterais, cada jarda é indicada. Uma jarda equivale a cerca de 90 cm (0,9144 m para os que gostam de números exatos). O campo tem 100 jardas de comprimento. O objetivo principal é avançar em direção ao campo adversário progressivamente e ultrapassar a linha de fundo com a bola dominada, fazendo então 6 pontos. Isso se chama **touchdown**. Claro que há regras para que seu time avance.

O jogo tem quatro tempos de 20 minutos cada. E, ao contrário do nosso futebol, o time que dá a saída começa defendendo. A saída se chama **kickoff**, que é um chute dado da linha de 35 jardas da defesa para bem longe. Isso porque o adversário é quem vai pegar a bola e atacar. A saída, portanto, tem o objetivo de fazer com que o adversário comece jogando o mais longe possível da sua linha de fundo, chamada de **zona de touchdown** (e que é onde o adversário faz pontos).

O time que tem a posse de bola tem quatro tentativas para conseguir progredir 10 jardas (2 linhas). Claro, o adversário vai tentar impedir, bloqueando a passagem. A cada bloqueio, uma nova tentativa recomeça do ponto em que a bola parou. Na tela, você vê marcadas com triângulos a jarda onde a jogada se inicia e a jarda que deve ser atingida. O quadradinho indica a posição atual da bola. Conseguindo progredir 10 jardas, o time atacante ganha mais quatro tentativas, até fazer o ponto ou perder a posse da bola. Aí recomeça tudo ao contrário.

É legal saber também que há freqüentes interrupções. Cada vez que a jogada é bloqueada, os times têm 45 segundos para se armar taticamente dentro do campo e bolar uma estratégia — para atacar ou defender. E, quando um time que está atacando perde a posse de bola ou faz pontos, ele deve defender. Nesse momento quase todos os jogadores são substituídos por outros bem mais fortes. Só o **quarterback** não é substituído.

Além do **touchdown**, há duas outras maneiras de marcar pontos: o **field goal** e o **safety**. Veja em **jogadas básicas.**



Os jogadores mais importantes

Ataque

Center ou Snaper - É o jogador que inicia a jogada, mandando a bola por entre suas pernas e para trás, em direção ao **quarterback**.

Quarterback - O lançador. É um dos jogadores mais importantes do time. É ele quem define as jogadas de ataque e faz o lançamento ou o passe para iniciar o ataque. Joe Montana, do **San Francisco 49'ers** é o **quarterback** mais famoso dos EUA.

Wide receiver - É o jogador que recebe o lançamento.

Runningback - É o jogador que recebe um passe curto e tem a missão de sair correndo, tentando driblar a defesa adversária.

Kicker - É o jogador especialista em chutes curtos, como o **Field Goal** ou o **Extra Point**.

Punter - É o jogador especialista em chutes longos, como o **Punt** ou o **Kickoff**.

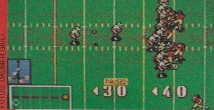
Ha ainda jogadores da linha de ataque que fazem uma função defensiva. Sua missão é impedir que o bloqueio adversário avance, dando liberdade para o **quarterback** articular a jogada e lançar a bola.

Defesa

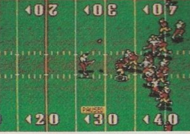
Sackers - São os jogadores que vão tentar bloquear o

MENU
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Sega/Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Partidas
JOGADORES: 1 ou 2





FOTOS: DAUMER GIULI



Chutes

Para executar o **Kickoff**, o **Punt**, o **Extra Point** ou o **Field Goal**, que são as jogadas em que a bola deve ser chutada, os comandos são os mesmos. Você deve marcar o local do campo onde a bola deverá ser lançada, tomando cuidado com o vento (indicado pela flexinha no canto da tela).

Direcional - Para cima ou para baixo - controla o lado do campo (esquerda ou direita) para onde vai a bola.

A - Define a força do chute. Aperte uma vez para movimentar a bola e outra vez para escolher a força.

Com o time defendendo

B - Seleciona o jogador que vai tentar a defesa, que é o bloqueio do avanço inimigo ou a interceptação de um passe ou lançamento.

C - Salto para bloqueio ou interceptação.

COMANDOS

Com o time atacando

Direcional - Movimenta o jogador selecionado (um disco aparece embaixo dele).

Botão A - Faz lançamentos, passes, etc (depende da jogada escolhida na tela de táticas).

Botão B - Se o **quarterback** está com a bola: seleciona quem vai receber (**wide receiver** ou **runningback**). Se o **wide receiver** ou o **runningback** estiverem com a bola, protege a bola dos bloqueios enquanto o jogador corre.

Botão C - O jogador um dá mergulho para receber lançamentos ou passes.

Na tela de táticas

Botões A, B ou C - Escolhem a jogada.

Direcional Mostra as opções de jogadas na tela.

Com o jogo pausado - Botão **A** pede tempo (**time out**), **B** dá replay da última jogada. Durante o replay, segure o **A** para câmara lenta. Se o seu time estiver com a posse de bola, **C** escolhe se a jogada vai ser realizada pela direita ou pela esquerda.

quarterback adversário, fazendo-o regredir e impedindo que a bola seja lançada.

Linebackers - São jogadores muito fortes, que vão tentar abrir o caminho para os **sackers** tentarem impedir o lance do **quarterback**.

Os outros jogadores da linha defensiva têm como missão impedir os avanços dos **wide receivers** ou dos **runningbacks**

Dica: para montar o seu time, escolha para o ataque jogadores com bons índices de agility **(agilidade, importante para os** wide receivers**),** velocity **(velocidade, importante para os** runningbacks**) e** passing **(habilidade de passar a bola, para todos e principalmente o** quarterback**). Para a defesa, escolha jogadores com** strength **(força).**

As jogadas básicas

Down - É como são chamadas as tentativas que cada time faz para atacar. O time que tem a posse de bola tem 4 **downs** para avançar 10 jardas (duas linhas brancas). Se conseguir, ganha mais 4 **downs** Se não,



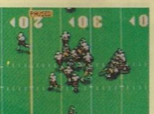
perde a posse da bola, e o outro time é que vai atacar.

Snap - É o início de uma tentativa (**down**). Um jogador, que é chamado de **snaper**, joga a bola para trás e por entre suas



pernas para que um companheiro (o **quarterback**) a pegue e a jogada comece.

Sack - Quando o seu jogador (o **sacker**) derruba o **quarterback** adversário antes de ele fazer o passe ou o lançamento,



fazendo-o regredir e também perder 1 tentativa.

Touchdown - É o objetivo do jogo. Vale 6 pontos, e acontece quando o jogador conse-



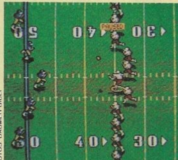
gue passar, com a bola dominada, a última linha do campo (chamada de zona de **touchdown**).

Extra point - Toda vez que um **touchdown** for marcado, o time tem ainda a seu favor um



chute. A bola deverá passar dentro do garfo. Vale 1 ponto.

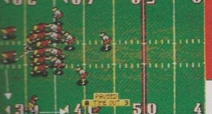
Kickoff - É o famoso "pontapé inicial". É usado para iniciar a partida no primeiro e terceiro tempo, ou sempre depois de um **touchdown / extra point**. O time que marcou os pontos dá o **kickoff**, tentando jogar a bola o mais longe possível. O adversário deve pegar e correr até ser bloqueado.

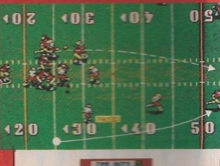


FOTOS: DAUMER GIULI

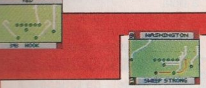
Deste ponto, então, começam as suas quatro tentativas.

Touchback - É um recurso de defesa. Quando a bola vem lançada ou chutada pelo time adversário e vai para dentro da zona de **touchdown** da defesa (normalmente após um **kickoff** ou **punt**), o jogador que a





343 Hook - Esta é uma jogada de lançamento, ótima para começar uma série de **downs** logo após o **kickoff**. Se der certo seu time pode avançar muitas jardas (até 20 ou mais).



O seu **snaper** vai passar a bola para o **quarterback**, que é quem você controla. Depois do lançamento, mude o controle para o **wide receiver**. Você deve então alcançar a bola e tentar driblar os adversários.

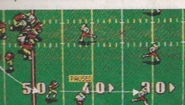


999 seam - É também uma jogada de lançamento longo e por isso muito arriscada. Use-a quando você estiver muito perto de sua zona de **touchdown** e desejar despachar a bola para longe. Pode ser usada ainda quando você estiver longe da zona onde você faz o **touchdown** e for a última tentativa.

A bola é passada pelo **snaper** ao **quarterback**. Nesse momento, você deve "enrolar" com o seu **quarterback** uns 5 segundos, para dar tempo de seus **wide receivers** avançarem até o local do lançamento. Só aí lance.

Sweep strong - É uma jogada ótima para quando você não puder correr muitos riscos, ou ainda tiver de percorrer um número pequeno de jardas.

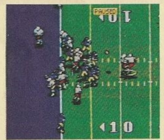
Depois do **snap**, o **quarterback** recebe a bola. Passe para o **runningback** (não esqueça de mudar o controle para ele) e saia correndo, tentando driblar os adversários e progredir o máximo possível. Use o botão **B** para se proteger dos adversários.



pegou faz com que a jogada pare, ajoelhando-se sobre ela, sem sair da zona de **touchdown**. No game é impossível fazer isso, mas dá para sair do campo pela parte de trás. O efeito é o mesmo. Com isso, ao invés de a jogada começar de dentro da **zona de touchdown** defendida (muito longe do objetivo, portanto) o jogo se reiniciará da linha de 20 jardas da defesa.

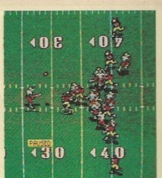
Safety - Situação parecida com o **touchback**, só que a bola vai parar dentro da **zona de touchdown** de defesa do time que está com a bola lançada por um jogador desse mesmo time — que deve atacar para o outro lado. Se o adversário conseguir bloquear a jogada dentro da **zona de touchdown**, ganha 2 pontos e ainda a posse de bola. O jogo se reinicia com o **kickoff**, dado pelo time que sofreu o **safety**.

Field Goal - Perto da zona de **touchdown** onde o ataque faz pontos, seu time pode optar por chutar a bola no garfo ao invés de tentar passar a linha e marcar o **touchdown**. Por ser mais rápida, esta jogada sempre é tentada quando o tempo está quase no fim. É idêntica ao **extra point**, mas pode ser tentada de qualquer local e a qualquer hora. Vale 3 pontos. Se o chute for errado, a posse de bola será do adversário, que inicia as suas tentativas do local onde a bola estava posicionada para o chute.



Fake Field Goal - É um falso **Field Goal**. O time atacante se arma para tentar o **Field Goal**, mas na verdade o **kicker** passa a bola, ao invés de chutar. É uma tentativa de enganar o adversário, que vai se armar para tentar bloquear o **Field Goal**.

Punt - Na última tentativa, se o time que ataca estiver muito longe da linha das 10 jardas que ele deve progredir — ou da zona de **touchdown** — será difícil conseguir. Então a alternativa é "desencanar" e chutar a bola longe, para dificultar o futuro ataque do adversário. É como se fosse um **kickoff**.



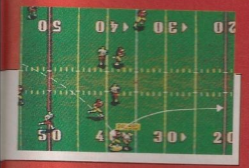
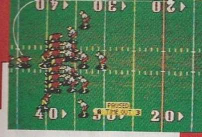
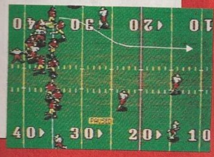
Fake Punt - É como o **Fake Field Goal**. O time se posiciona para o **Punt**, mas o **punter** faz outra jogada para tentar enganar o adversário. Como ele vai se armar longe da bola, esperando o **Punt**, será mais fácil atingir a linha de 10 jardas e conseguir mais quatro **downs**.

Jogando

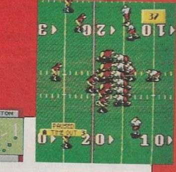
Se você nunca jogou futebol americano, o melhor é escolher a opção **begginer**. Isso porque é possível enxergar qual a tática que vai ser utilizada pelo adversário, e com isso ir aprendendo também a usar essas táticas. Com a prática, você pode tentar os desafios em **Normal** e **Difficult**.

O jogo se inicia com o **Kickoff**. Na tela, você vê dois quadros de jogadas, um para cada time. Você deve escolher uma jogada com os botões e passar à ação, ou seja, tentar executá-la. Se o seu time é quem vai dar o **kickoff**, você deve necessariamente escolher esta jogada na tela de jogadas (táticas).

Depois do **Kickoff**, você deve, a cada bloqueio, escolher uma jogada na tela de táticas e tentar executar. Por isso é um jogo excitante: a cada momento você pode analisar a situação do jogo e decidir qual a melhor estratégia. Você tem 45 segundos para isso. Escolhida a jogada, é só caprichar. E, agora que você já entendeu essa confusão toda, dê uma olhada nas melhores jogadas. Vale a pena!

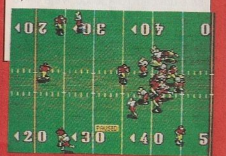




Bootleg - Nesta jogada o **terback** é quem vai tentar dar a volta na defesa e sair correndo em direção à zona de **touchdown**, dando uma de **runningback**. É ótima para enganar o adversário quando você estiver muito perto da zona de **touchdown** adversária.



6-zone - Esta é uma jogada que fecha bem os espaços dos adversários. Use-a para tentar o **sack** (o bloqueio do **quarterback** adversário). A principal característica desta jogada é ter uma linha de frente muito forte. Faça isso longe da sua zona de **touchdown** para não correr riscos caso você não consiga realizar o **sack**.

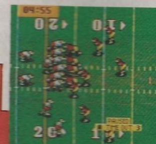
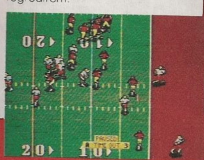
Logo na saída, você assume o controle do **sacker** e, rapidamente, persiga o **quarterback** adversário, voando para cima dele (**botão C**).



JOGADAS DE DEFESA

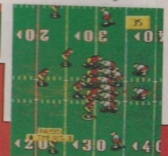
Monster sting - É uma jogada ótima para quando o seu time estiver próximo da zona de **touchdown** defendida, correndo riscos de sofrer pontos. Funciona como uma marcação homem-a-homem, fechando os espaços.

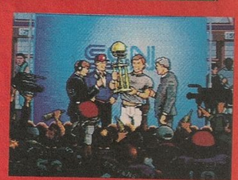
Você controla um jogador de defesa. Vá para cima do **quarterback** e tente impedir o lançamento, fazendo o **sack**. Se não conseguir, não se preocupe, pois o time inteiro adversário está marcado. Repare na foto. Outra vantagem desta jogada é que muitos jogadores partirão ao mesmo tempo em direção ao **quarterback**, além do seu **sacker**, fechando assim os espaços e obrigando os adversários a regredirem.

Corner storm - Esta jogada concentra a sua defesa em mais de um lado do campo, e é ótima para interceptar lançamentos longos — ou não deixar o jogador receber, ou ainda bloquear o seu avanço.

No **snap** (saída), tente o **sack**. Se a bola for lançada, passe o controle para o jogador mais próximo do **wide receiver** adversário e tente bloquear o lançamento ou o jogador. Cuidado para não empurrá-lo antes de ele pegar a bola: é falta (**interference**). Você deve também observar a formação adversária para não errar o lado.





Dica: Procure sempre escolher uma jogada na qual os seus jogadores ocupem todos os espaços no campo. Quanto maior a cobertura, maior será a possibilidade de bloqueio do time adversário.



EARNEST EVANS

Neste game, você vai conhecer o arqueólogo Earnest Evans, um tremendo aventureiro ao grande estilo de Indiana Jones. Se você se lembra do game El Viento e das aventuras de Annet contra Hastur, vai se empolgar com este cartucho. É que Earnest é filho de Annet, e deve continuar a luta da mãe. Sua missão é impedir que três estatuetas mágicas sejam colocadas juntas em um templo perdido no Peru, o que daria a Hastur um poder incalculável. E, para isso, aventura é o que não falta. Confira!

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Renovation
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	9	8	8

Superdica

Neste game é possível selecionar fases. Para isso, dê **Pause** em qualquer momento do jogo. Agora pressione o **direcional** para cima e o **Botão A**. Aperte então o **direcional** para baixo e o **Botão B**. Agora aperte o **direcional** para esquerda e o **Botão A** e o **direcional** para direita e o **Botão B**. Tire o **Pause** e você pulará automaticamente para o próximo estágio do jogo. Repita a operação até conseguir alcançar o estágio que você deseja.

Itens

Poção de dormir - fuja desta poção. Ela tem o poder de fazer Earnest dormir e ser atacado pelos perigosos animais peruanos.
Maçãs - funcionam como vida ou energia
Chapéu - chicote de fogo
Pedras - tiros

Primeira fase

Acabar com esta caveira é moleza! Fique exatamente no local da foto e distribua chicotadas sem parar. Este é o melhor jeito de acertar a inimiga sem ser atingido por sua foice dupla.

Para passar de fase é preciso pegar o objeto especial, que nesta fase é um cetro diabólico. Veja onde ele está escondido.



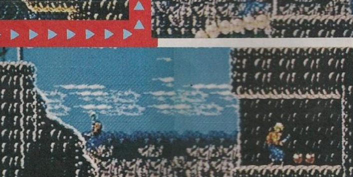
FOTOS: DAUMER GIULI



Segunda fase

Earnest está agora nos rochedos fora da caverna. Nesta fase há muitas passagens secretas e você tem de ficar ligado para não perdê-las.

Espere a ponte cair e desça para pegar as duas maçãs que estão numa caverna embaixo dela. Caia sem medo, aqui não há nenhum abismo.



Aqui uma super passagem secreta, onde Earnest encontra um chapéu que transforma seu chicote em chicote de fogo.

Inimigo

O primeiro inimigo do game é uma centopéia gigante que se fecha em círculo e tenta prender o herói. Ande de um lado para o outro e dê várias chicotadas nos tiros e no seu núcleo. Agora que você conseguiu vencer a monstra fuja das pedras que despencam do alto da tela. Pronto, o herói conseguiu sair da caverna.









Inimigo
Esta figura estranha é o inimigo da fase. Pule em cima dele e distribua chicotadas de fogo e nada lhe acertará. Cuidado com as moscas e com os tiros. Escape com chicotadas rápidas. Quando o monstro se dividir, encoste na parede e continue acertando-o.



Terceira fase
Earnest acaba de entrar numa caverna subterrânea lotada de lavas e armadilhas. Fique super atento aos espinhos que sempre aparecem escondidos.



Aqui o herói pode pegar as pedras e passar a atirar nos inimigos e acabar com eles mais facilmente.



Aguarde os escorpiões vermelhos irem para o canto direito e só então desça para acabar com eles e pegar a poção que completa as vidas e energia do herói.





Inimigo
Vencer o inimigo com tentáculos dourados é moleza. Somente a ponta de seus tentáculos podem acertar Earnest. Suba neles e detone com o chicote.

Quarta fase
Dentro do templo inca use o mecanismo giratório que está na foto para tentar escapar dos espinhos que estão no chão. Pendure-se nele com o chicote e Earnest estará a salvo.

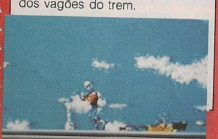




Inimigo
O Mago é o inimigo desta fase. Fique esperto toda vez ele girar porque nesta hora o inimigo aproveita para atirar. Recue para escapar dos tiros que caem do teto. Não pare de chicotear. Quando Earnest for atacado pelas costas por espadas gigantes basta pular a que vier mais baixa.

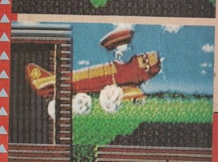


Quinta fase
Earnest está em cima de um trem e esta fase é curta e muito rápida. O melhor é ir por cima dos vagões para conseguir pegar o objeto especial, que é uma estatueta. O objetivo do herói nesta fase é roubar um avião que está dentro de um dos vagões do trem.



Inimigo
O inimigo é um monstro super esquisito em forma de bloco. Derrotá-lo é baba! Basta ficar abaixado, como na foto, distribuindo chicotadas sempre.





Sexta fase
A charmosa Annet do game El Viento — mãe do herói — surge agora para dar uma carona providencial a Earnest. Mas ela não dirige tão bem assim: fique atento para saltar segundos antes da batida.



FOTOS: DAUMER GIULI

EARNEST EVANS

Inimigo

Um cientista maluco dentro de sua nave tentará acabar com Earnest. Preocupe-se em escapar dos tiros correndo de um lado para o outro. Toda vez que a nave estiver ao seu alcance chicoteie.



Sétima fase

Enormes centopéias passeiam pela tela. Distribua chicotadas para acabar com elas.



Oitava fase

Earnest está subindo as escadarias de um novo templo. Suba dando chicotadas para escapar dos ataques inimigos.



No final da escadaria uma enorme aranha ataca o herói. Fique bem perto dela distribuindo chicotadas e suas garras não acertaram Earnest.





Nona fase

Agora na selva, logo no início da fase, suba no segundo cipó, prenda-se na árvore e pule na plataforma da foto. Earnest encontra mais uma poção para encher sua vida e energia.



Inimigo

Uma enorme planta carnívora ataca o herói agora. Salte-a e fique encostado no canto direito da tela acertando-a com chicotadas.





Décima fase

Na queda não pegue a poção de dormir que é morte na certa.

Fique atento à saída da fase, porque é difícil de achá-la. A saída está no local da foto.





Décima primeira fase

Dentro da água Earnest deve perseguir o peixe inimigo até conseguir derrotá-lo com chicotadas.

Décima segunda fase

Earnest está na reta final de sua perseguição. Assim que encontrar as caveiras que vêm do fundo da tela, dê chicotadas para se ver livre do problema.



Inimigo final

Um enorme pássaro de cristal ataca Earnest agora. Para acabar com ele, basta ficar perto dando o maior número possível de chicotadas. Mas fique atento, pois ele tenta atacar Earnest, investindo contra ele. Nesse momento salte: ele passa batido, por baixo do herói. Chicoteie sempre, mesmo durante o salto, e ele não aguenta muito tempo!

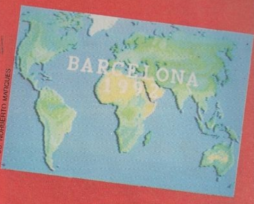




US GOLD BARCELONA '92

US Gold - Barcelona '92 é a versão para Mega do game oficial das Olimpíadas de Barcelona, disputadas no mês de julho. O cartucho apresenta gráficos bem sofisticados e boa música, mas, principalmente, um grande desafio: são sete modalidades olímpicas para você e até 8 amigos se divertirem. Sem dúvida, um grande barato. Veja agora todas as características deste grande game, lançado simultaneamente no mundo inteiro, inclusive no Brasil.





MENU
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Sega/Tec Toy
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 7 modalidades
JOGADORES: Até 9, um de cada vez





Escolha do idioma

Uma característica bem legal deste cartucho é que você pode escolher em qual língua as mensagens da tela serão apresentadas. Basta movimentar o quadradinho com o direcional, colocando-o sobre a bandeira do país desejado. As opções são inglês, francês, alemão, holandês, sueco, português, italiano e espanhol. Demais, não?

Opções

Há três maneiras de se jogar US Gold - Barcelona '92, e um modo para a visualização dos recordes. Confira:

Sessão de treino - Nesta opção, você pode treinar e desenvolver a sua habilidade em qualquer uma das sete modalidades de esportes olímpicos presentes no cartucho. Na tela aparecerão indicadores dos comandos a serem dados ou indicadores de desempenho para você treinar.

Mini Olimpíada - Você pode escolher quaisquer modalidades e montar a sua própria olimpíada, que pode ter apenas uma modalidade ou até mesmo todas.

Olimpíada completa - Nesta opção, você é obrigado a competir em todas as modalidades. No caso de mais de um jogador, todos disputam cada modalidade, um de cada vez.

Recordes Olímpicos - Escolhendo essa opção, você pode ver quais são os últimos recordes olímpicos — estão lá as impressionantes marcas de Carl Lewis, o velocista americano, e de Sergei Bubka, o grande saltador ucraniano, só para citar alguns. Estas marcas são os seus desafios neste game: você pode superá-las e entrar para a galeria destes grandes feras. Agora, é só treinar.



Nível de dificuldade

Você também pode escolher o nível de dificuldade dos desafios. **Clube** é fácil, **Nacional** é médio e **Olímpico** é difícil.

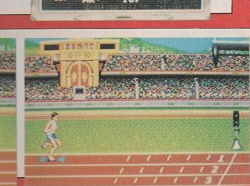
Todas as modalidades

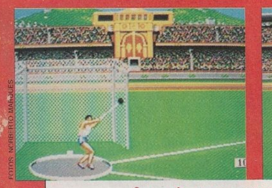
Para tornar a tarefa de detonar em todas as modalidades olímpicas mais fácil, **VIDEOGAME** preparou uma super seleção de dicas para todas elas. Vamos a elas!

Primeira prova 100 metros rasos

Nesta modalidade, há vários "macetes" para tentar desbancar o recordista norte-americano Carl Lewis. Será que você é capaz? O principal é prestar bastante atenção na largada. Você não pode "queimar" (largar antes do tiro de saída) em hipótese alguma.

Outro ponto importante é a coordenação. Você deve apertar, rápida e alternadamente, os botões **A** e **B**. Cada um desses botões movimenta uma perna do seu corredor. Seja rápido!







FOTOS: NORBERTO MARQUES

Segunda prova - arremesso de martelo

Você começa apertando os botões **A** e **B** alternada e rapidamente, para ganhar força. Neste momento, o atleta na tela começa a girar o martelo. Aperte o botão **C** para que o atleta comece a girar na tela, mas sem parar de apertar **A** e **B**. Quando ele completar o giro e o martelo estiver na posição certa para o arremesso, pressione novamente o botão **C**. Aí é só conferir a distância!

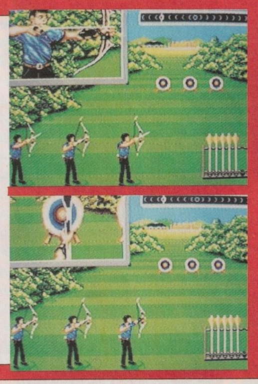
Dica

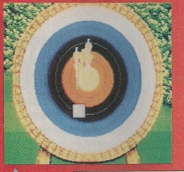
A melhor maneira de se manipular o controle nesta modalidade é com duas mãos, como mostrado na foto. Isso porque cada vez que você aperta o botão C com o dedo anular você perde momentaneamente os movimentos dos dedos indicador e médio, que devem ser rápidos nos outros botões. Usando-se a mão esquerda isso não acontece.

Terceira prova - arco e flecha

Para ser bem-sucedido neste esporte, você deve combinar força e muita pontaria. Numa primeira etapa, você vai regular a força do seu arco. Faça isso com o direcional. Para a esquerda, sua força aumenta, e para a direita, sua força diminui. No topo da tela você vê a influência do vento no seu tiro. Guarde isso, pois você deve lembrar para que lado está o vento na hora de mirar.

Selecionada a força desejada, aperte o botão **B**. Agora é a hora de mirar. No alto da tela, à esquerda, você acompanha o seu arco e a mira, que é uma bolinha branca. Você deve direcioná-la para o centro do alvo, lembrando-se de compensar o vento. Faça isso com o direcional. Para disparar a flecha, aperte o botão **B**.





Dica

Procure sempre atirar com o máximo de força possível. Com isso, a influência do vento na direção da flecha será bem pequena, e a sua mira poderá ficar mais próxima do centro do alvo. Se não houver vento, sua mira deverá estar bem no centro. O tiro deve ser rápido. Quanto mais você enrola para mirar, mais difícil fica.

Quarta prova - corrida com obstáculos

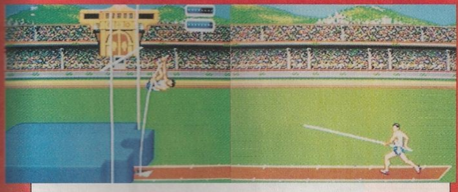
Esta prova exige, como nos 100 metros rasos, muita rapidez e coordenação na manipulação dos botões **A** e **B** — que, da mesma forma, movimentam a perna do corredor. Mas há um detalhe: você deverá apertar o botão **C** para que o seu velocista salte as barreiras. Aperte o **C** no momento certo, que é quando o corredor estiver próximo à barreira, mas não muito junto a ela.



Dica

Também nesta modalidade é interessante usar duas mãos no controle, como mostrado em arremesso de martelo. Pelo mesmo motivo, você não perde força enquanto tiver de saltar barreiras.





Quinta prova - salto com vara

Esta é uma das modalidades mais difíceis, pois os comandos devem ser muito bem coordenados para que o saltador consiga transpor o sarrafo. Como nas outras modalidades, alterne os botões **A** e **B** rapidamente para tomar impulso. Aperte o botão **C** para encaixar a vara no local correto e, imediatamente aperte o direcional para cima para o saltador tomar impulso. Quando chegar a hora de transpor o sarrafo, aperte o botão **C** e o direcional para a esquerda e, finalmente, **C** novamente para o saltador largar a vara. O sucesso no salto vai depender da força inicial e da precisão desses movimentos.

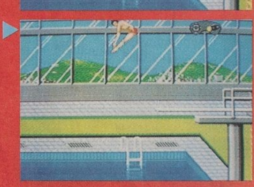
Sexta prova saltos ornamentais

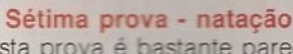
Esta modalidade também é bastante complicada para ser executada. Existem quatro saltos obrigatórios que você terá de executar, que são escolhidos nos quadros de cima. Depois disso, nos quadros de baixo, você escolhe o tipo de entrada na água (a maneira como o acrobata cai na água). A seguir, você deverá executar o salto escolhido.



Dica

Nesta modalidade, os comandos são bastante complexos, e a única maneira de conseguir dar bons saltos é decorar a seqüência de botões. Para aprender os saltos, selecione esta modalidade em Sessão de Treino e observe os comandos necessários, que aparecem na tela.

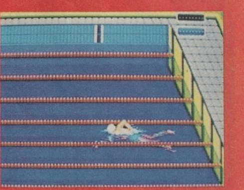


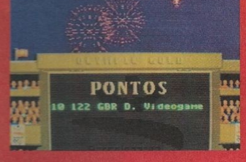


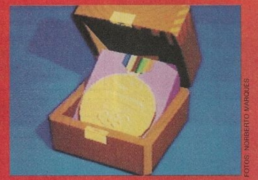
Sétima prova - natação

Esta prova é bastante parecida com as corridas. Você deve controlar as braçadas do nadador alternando rapidamente os botões **A** e **B** e também o fôlego do seu nadador, com o botão **C**. Aperte-o somente quando quiser que seu nadador recupere o fôlego e ganhe força, do contrário você perde tempo.

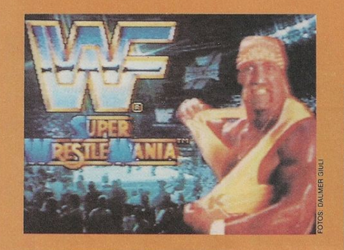








FOTOS: NORBERTO MARQUES



FOTOS: DALMER GIULI



MENU
TIPO: Luta
FABRICANTE: LJN
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas (lutas)
JOGADORES: 2



SUPER WRESTLEMANIA

Super Wrestlemania é um incrível game de luta livre, que você já conhece em versão para o Nintendo de 8 bits. Mas, nessa versão para o Super Nintendo, o game foi muito melhorado. Além de novos golpes, o game foi inteirinho produzido com imagens digitalizadas de fotos.

Para participar da competição, você pode escolher lutar com dez diferentes "atletas". É possível escolher ainda o tipo de jogo que você quer: um contra um, uma dupla contra outra ou quatro contra quatro. Independente do tipo de luta, haverá sempre dois adversários por vez no ringue. O nível de dificuldade também pode ser determinado.

Golpes

Para se dar bem neste game, o melhor é treinar a maior quantidade possível de golpes. Assim, você conseguirá atacar seus adversários com dureza e saberá se safar das situações de aperto. Veja agora tudo o que você pode fazer no ringue para "arrepiar" os adversários.

Sempre

Direcional - movimentos dos lutadores

Quando seu lutador está de pé:

Botão A - chutes

Botão B - socos

Botão X - prender o adversário

Botão Y - correr

SELECT - trocar o lutador (se você escolher lutar com dois lutadores)

Quando o lutador está correndo

Botão A - voadora

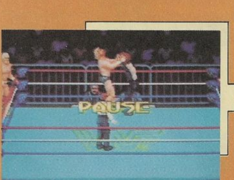
Quando o lutador está "abraçado" ao inimigo

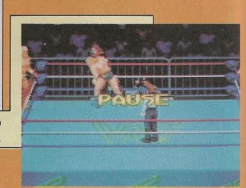
Botão B - jogar o inimigo na lona

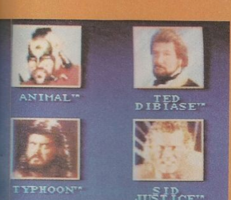
Botão X - jogar o inimigo para trás

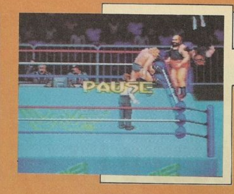
Botão A - cabeçada

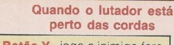
Botão Y - jogar o inimigo na corda



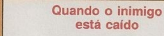






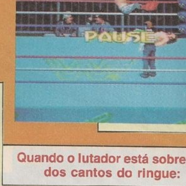

Quando o lutador está perto das cordas

Botão Y - joga o inimigo fora do ringue


Quando o inimigo está caído



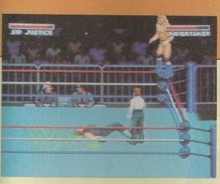
Botão A - pisar no inimigo



Botão B - cair sentado em cima do inimigo

Botão X - agarrar o inimigo na tentativa de vencer a luta

Botão Y seguido do botão B - correr e cair sentado sobre o inimigo



Quando o lutador está sobre um dos cantos do ringue:

Botão B - pular sobre o inimigo

Quando o lutador está caído

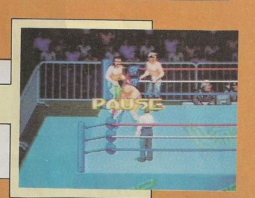
Direcional para cima ou para baixo - fugir do ataque inimigo

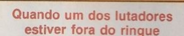
Dicas: se você rolar quando o inimigo atacar, é ele quem perde energia. Acionando qualquer botão rápida e repetidamente seu lutador levanta. Atenção: jogando em duplas ou em quatro lutadores, seu companheiro só entrará no ringue para ajudar se você ainda tiver energia.

Ringue

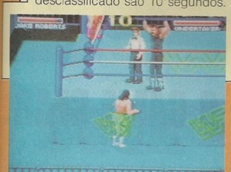
Botão Y junto com o direcional - para sair

Direcional - entrar no ringue novamente (só é possível voltar ao ringue pelos lados)




Quando um dos lutadores estiver fora do ringue

Fique ligado: o tempo máximo para ficar fora do ringue sem ser desclassificado são 10 segundos.

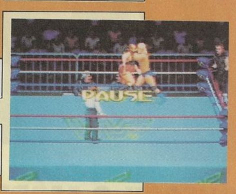


Quando o inimigo corre em sua direção

Botão X - cotovelada

Botão A - tesourada

Botão B - lançar o inimigo fora do ringue.



A TEC TOY COLOCOU O VIDEOGAME NO BOLSO.*

Game Gear já era o único videogame portátil com tela de cristal líquido, 4096 cores sensacionais, alta definição de imagem e os maiores sucessos do Master System e Mega Drive. Agora ele ficou ainda mais único.



Imagem simulada de tela da TV.

CHEGOU O MÓDULO DE TV PARA O GAME GEAR.

* As fotos do Game Gear não correspondem ao seu tamanho real. Suas dimensões são 20,8cm x 11,3cm x 3,9cm.

AGORA FAZ O MESMO COM A TELEVISÃO.

Com o novo Módulo de TV, que você encaixa como se fosse um cartucho comum, Game Gear vira uma super TV a cores, com VHF, UHF, entrada para videocassete e antena externa. E o mais legal é que tudo isso cabe na sua mão. Você leva pra qualquer lugar. Ponha uma TV no seu bolso. Peça um Game Gear com Módulo de TV.

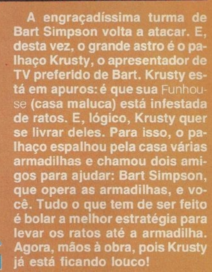




Em algumas regiões os sinais das emissoras de TV podem não ser suficientemente fortes, prejudicando a qualidade das imagens. Nestes casos recomenda-se o uso de antena externa.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



A engraçadíssima turma de Bart Simpson volta a atacar. E, desta vez, o grande astro é o palhaço Krusty, o apresentador de TV preferido de Bart. Krusty está em apuros: é que sua Funhouse **(casa maluca) está infestada de ratos. E, lógico, Krusty quer se livrar deles. Para isso, o palhaço espalhou pela casa várias armadilhas e chamou dois amigos para ajudar: Bart Simpson, que opera as armadilhas, e você. Tudo o que tem de ser feito é bolar a melhor estratégia para levar os ratos até a armadilha. Agora, mãos à obra, pois Krusty já está ficando louco!**

MENU

TIPO: Estratégia
FABRICANTE: Acclaim
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 5, com vários estágios cada
JOGADORES: 1



DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	7	7	7





Comandos

Botão Y Tiros, quando Krusty tem os itens de tiro. Quando Krusty estiver perto de um objeto, ele o chuta, descobrindo itens.

Botão B - Saltos



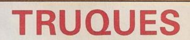
Botão L - Para desligar a música a qualquer momento.

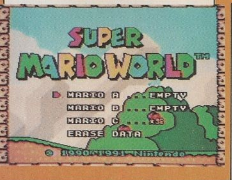
Botão R - Para ligar a música a qualquer momento.

Select - Sempre que você errar a estratégia e a fase estiver perdida, aperte este botão. Krusty dorme e você recomeça esta fase novamente. Claro, perdendo uma vida.

SUPER NINTENDO

TRUQUES





COMO ENCONTRAR O GREEN SWITCH PALACE

O **Green Switch Palace** está no mundo 2. Encontrando-o, você consegue tornar visíveis todos os blocos verdes. Neles você pode encontrar penas para voar — dando cabeçadas ou usando a capa; ou ainda andar sobre eles, como se fossem plataformas em abismos. Super úteis, não? Veja como encontrá-los!



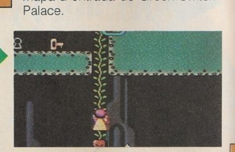
FOTOS: DAUMER GIULI

Donut Plains 2 - Dentro desta fase o primeiro passo é encontrar os canos que estão pendurados no teto. Preste atenção no quarto cano, que é o segundo verde, Mario deve entrar nele.



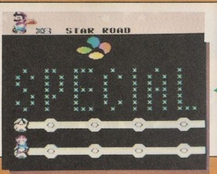
Quando sair procure uma casca de tartaruga. Ela está dentro de um compartimento e para pegá-la basta romper um dos blocos de cima.

Agora, ande um pouco para a esquerda e repare nos blocos amarelos. Batendo no último com a casca, Mario faz aparecer um pé-de-feijão. Depois de subir por ele nosso amigo vai encontrar uma chave e, com ela poderá desvendar no mapa a entrada do Green Switch Palace.



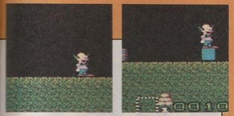
MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 96
JOGADORES: 2









Direcional para baixo: Para recolher objetos. Quando Krusty estiver carregando um objeto, ele aparece no quadradinho no canto inferior direito da tela. Apertando o direcional para baixo de novo, Krusty solta o objeto.

Superdica

As passwords **neste game são os nomes dos personagens do desenho dos Simpsons, portanto bastante conhecidos! Experimente. Por exemplo,** JEBEDIAH **é a senha para a quinta fase (última), que você vê na foto da apresentação. Aí vai mais uma senha:** BARTMAN. **Com ela, você começa na segunda fase!**

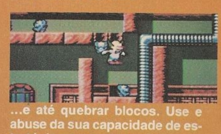


O jogo

Você deve levar os ratos que estão infestando a casa maluca de Krusty até a armadilha, onde está Bart. Para isso, Krusty deve movimentar os blocos azuis...



...consertar canos...



...e até quebrar blocos. Use e abuse da sua capacidade de estratégia para conseguir.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Superdica II

Na primeira porta da quinta fase (você pode chegar lá com a senha, se quiser) há um supermacete para conseguir uma vida: encontre a armadilha (ela está logo no começo). A partir daí, é só ir pulando para cima. Você descobre plataformas invisíveis, e chega nos blocos da foto.









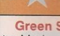
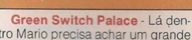
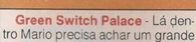




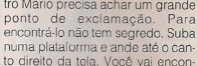
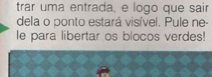






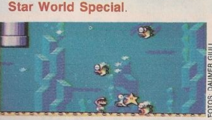
Green Switch Palace - Lá dentro Mario precisa achar um grande ponto de exclamação. Para encontrá-lo não tem segredo. Suba numa plataforma e ande até o canto direito da tela. Você vai encontrar uma entrada, e logo que sair dela o ponto estará visível. Pule nele para libertar os blocos verdes!



TRANSFORME TODOS OS INIMIGOS EM MARIO

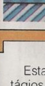
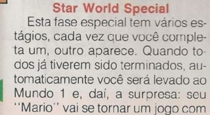
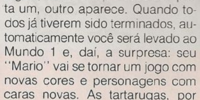
Para isso, é necessário encontrar primeiro o **Star World** no mundo 2. Veja como fazer isso em **VIDEOGAME** n.º 7. Na fase 2 do **Star World**, logo no início você encontra um ovo de Yoshi azul. Encoste no ovo e quando o dinossauro sair alimente-o para que ele cresça. Com ele será possível voar na fase 5 do **Star World** e encontrar uma chave secreta que o levará até a **Star World Special**.



FOTOS: DAUMER GIULI

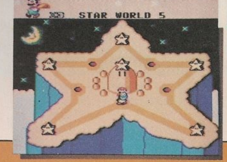
Na fase 5 do **Star World** faça seu Yoshi azul pegar uma casca de tartaruga com a boca. Só que você precisa usar uma estratégia para que o seu amigo não acabe engolindo a casca, o que faz com que ele pare de voar. Isso acontece no momento em que ele começa a dar umas "engasgadas". É só soltar a casca de vez em quando, mas faça isso agachado, senão ela sai rolando e fica mais difícil pegá-la novamente.

Quando os primeiros canos aparecerem, comece a procurar a chave voando para cima. Não se preocupe com obstáculos, sempre existe algum lugar onde Mario poderá entrar e continuar sua subida. Quando chegar do lado da chave, solte a casca e faça com que Yoshi a pegue com a boca. Daí é só pular e encostar na fechadura. Com isso você acaba de desvendar uma nova fase, o **Star World Special**.

Star World Special

Esta fase especial tem vários estágios, cada vez que você completa um, outro aparece. Quando todos já tiverem sido terminados, automaticamente você será levado ao Mundo 1 e, daí, a surpresa: seu "Mario" vai se tornar um jogo com novas cores e personagens com caras novas. As tartarugas, por exemplo, terão a simpática cara do Mario. Legal, não?





Street Fighter II

MENU
TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 2



DIFICULDADE 7 · GRÁFICOS 10 · MÚSICA/EFEITOS 9 · CLASSIFICAÇÃO 9



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Finalmente chegou! Street Fighter II é um sensacional game de luta já bastante famoso na versão arcade (fliperama), e que agora já está disponível para o Super Famicom, no Japão. Este game foi, seguramente, o jogo mais esperado do ano. É que a transcrição deste game para o console Super Nintendo foi anunciada no início deste 1992 pelos produtores, mas o lançamento só aconteceu em junho. Resultado: o cartucho já bateu recordes de venda no Japão. E não é para menos: esta é, sem dúvida, a melhor transcrição de um game arcade para um console "caseiro", e possui nada mais, nada menos do que 16 Megabits de memória! Em breve deverá ser lançada a versão americana para o Super Nintendo, mas você não precisa esperar por isso para conhecer este fantástico "cart" (cartucho). VIDEOGAME trouxe, em primeira mão, as primeiras imagens para você, e os melhores golpes de cada lutador. Confira!

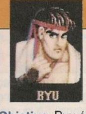
O jogo

Street Fighter II reúne oito lutadores espalhados pelo mundo. Eles devem lutar entre si para conseguir o direito de enfrentar os verdadeiros inimigos, mas os motivos de cada um são bastante diferentes. Saiba a história e as características de cada um.

Comandos básicos

Estes são os comandos padrão do game, idênticos para todos os lutadores. Você pode reprogramar a ordem dos botões, se desejar.

Direcional - Movimentos dos lutadores
Chute fraco - Botão **B**
Chute médio - Botão **A**
Chute forte - Botão **R**
Soco fraco - Botão **Y**
Soco médio - Botão **X**
Soco forte - Botão **L**

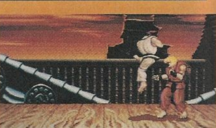


Data de nascimento 21/07/1953
Nacionalidade: japonesa
Objetivo: Ryu é um lutador japonês que deseja pôr à prova sua habilidade e força.
Peso: 137Kg
Altura: 1,85m





B, DB, D, soco - Ryu solta uma bola mágica



B, EB, E, chute - Voadora giratória

Golpes



E-◄ C-▲
D-► B-▼



Data de nascimento 01/03/1968
Nacionalidade: chinesa
Objetivo: Chun-Li briga para vingar a morte de seu pai, assassinado por Bison, um dos inimigos finais.
Peso: ela nunca contou...
Altura: 1,70m



B, C, chute - giratória



botões de chute rapidamente - seqüência de chutes



Data de nascimento 01/06/1958
Nacionalidade russa

Objetivo Salvar seu líder Gorbachev do domínio de Vega, outro vilão.
Peso 115Kg
Altura 2,11m



Y, X, L - giratória com os braços

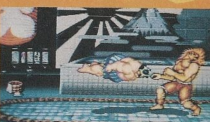


girar o direcional + botão de socos - soco na cabeça do adversário, por cima.



Data de nascimento 03/11/1957
Nacionalidade: japonesa

Objetivo: E. Honda quer que seus filhos se orgulhem dele, por isso tenta recuperar o mercado de peixes japonês, dominado por Vega.
Peso: 137Kg
Altura: 1,85m



E, D, soco - E. Honda pula de cabeça no adversário



botões de soco rapidamente - Seqüência de socos



Data de nascimento 23/12/1960
Nacionalidade: norte-americana

Objetivo: Guile foi torturado por Vega durante a guerra do Vietnã, e deseja vingança
Peso: 98Kg
Altura: 1,92m



E, D, soco - Guile joga uma faca de fogo nos inimigos



B, C, soco - Guile dá um superchete para cima



Data de nascimento 12/02/1966
Nacionalidade: brasileira

Objetivo: Blanka deseja vingança, pois foi transformado em um horrível monstro por Vega na Floresta Amazônica.
Peso: 98Kg
Altura: 1,92m



E, D, soco - Blanka se transforma em bola e rola sobre os inimigos



botões de soco rapidamente - Blanka eletrocuta os inimigos

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II

FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



Data de nascimento
22/11/1952
Nacionalidade: hindu
Objetivo: Apenas testar sua força e magia
Peso: 48Kg
Altura: 1,76m



B, DB, D, soco - Dhalsim lança bolas de fogo



E, EB, B, DB, D, soco - Dhalsim lança uma labareda

KEN

Data de nascimento: 14/02/1965
Nacionalidade: norte-americana
Objetivo: Salvar sua namorada, raptada por Vega.
Peso: 76Kg
Altura: 1,76m



B, DB, D, soco - bola mágica



D, B, DB, soco - supersoco para cima



B, EB, E, chute - voadora giratória

Os grandes vilões

Após enfrentar todos os lutadores, você ainda deve vencer o desafio dos quatro chefões. Veja quem são eles:



Data de nascimento
04/09/1968
Peso: 102Kg
Altura: 1,98m




Data de nascimento
27/01/1967
Peso: 72Kg
Altura: 1,98m



Data de nascimento
02/07/1955
Peso: 78Kg
Altura: 1,86m



Data de nascimento
17/04/??
(é um mistério...)
Peso: 80Kg
Altura: 1,82m



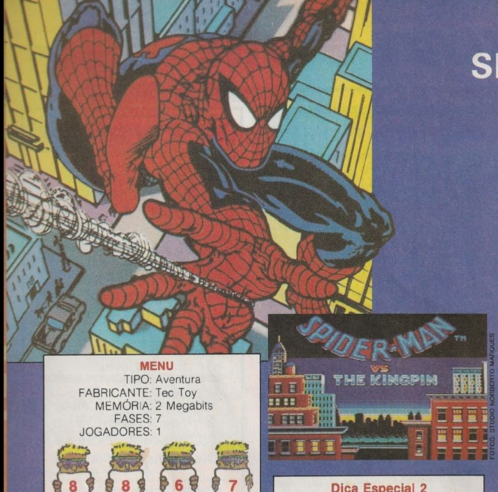






STORE GAME





FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

SPIDER MAN

O Homem-Aranha está numa roubada! É que seu arquiinimigo, o vilão Kingpin, conseguiu convencer toda a população de que o herói colocou uma bomba na cidade de Nova York, nos Estados Unidos, o que é uma grande mentira. Foi o próprio Kingpin quem colocou a bomba e fez a "armação" para pensarem que o culpado é o nosso herói. Mas o pior é que todo mundo engoliu a história, até a polícia. Agora, o jornalista Peter Parker — o próprio Homem-Aranha — terá que limpar seu nome. Ele precisa usar seu disfarce e seus poderes para liquidar todos os inimigos e desarmar a bomba. Mas ele não tem todo o tempo do mundo, apenas 24 horas. Portanto, não perca tempo. Veja as dicas e salve a cidade!

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	8	6	7

Dica Especial 1

Toda vez que estiver chegando a hora de enfrentar algum inimigo, você escutará um som característico, e a cara do Homem-Aranha vai surgir no lugar onde aparecem as opções durante o jogo, ou seja, no canto esquerdo superior da tela. Ao escutar o som, fique ligado!

Dica Especial 2

Quando estiver de cara com qualquer um dos inimigos principais, não esqueça de fotografá-lo. É só entrar na tela de opções e escolher a máquina fotográfica. Na hora de mudar de fase, as fotos serão compradas pelo chefe de Peter Parker, Mr. Jameson. Isso pode render alguns dólares para nosso amigo, e dessa forma ele poderá comprar mais teias. Elas serão indispensáveis durante o game.

Comandos

Direcional - movimentos do herói

Botão 1 e direcional para os lados - lança teias para a frente

Botão 2 e em seguida botão 1 e direcional para cima, simultaneamente - para usar o cipó de teia

Botão 1 e direcional para baixo - rasteiras

Botão 1 e em seguida botão 2 - para acionar as opções (veja abaixo)

Botão 2 - pulos e gruda o herói na parede

Botão 2 e em seguida o botão 1 - voadoras

Botão 1 - sai da tela de opções e confirma uma opção

Opções

Rosto - Leva Peter Parker de volta para casa, onde ele pode recuperar sua energia e reabastecer seus lançadores de teias (se tiver dinheiro).

Livro - Quando aberto deixa passar toda a história da fase, quando fechado vai direto ao jogo.

Nota musical - Tira ou deixa a música rolar.

Máquina fotográfica - Para fotografar os inimigos principais, assim nosso herói ganha dinheiro.

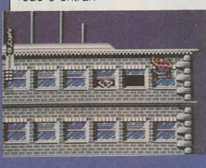
Punho - Volta à tela normal.

Primeira fase - Dayly Bugle

Nosso herói está preocupado com as notícias divulgadas pela TV por Kingpin. Sua primeira atitude é ir ao jornal onde trabalha — quando é Peter Parker — para saber a reação das pessoas depois das terríveis declarações feitas por seu inimigo.



Ele precisa subir as paredes do edifício do Dayly Bugle com seu cipó de teia, até encontrar a única janela aberta (veja na foto). Quando encontrá-la, ele deve grudar na parede e entrar.

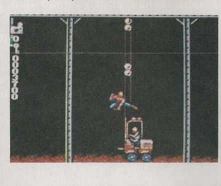


Segunda fase — Armazém

A ação começa dentro de um armazém. Nosso herói deve destruir todos os capangas para poder enfrentar os dois inimigos desta fase. Destrua-os dando voadoras. As rasteiras também serão eficazes.

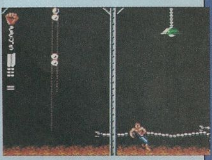


Antes de enfrentar Dr. Octopus, seu inimigo nesta fase, você deve derrotar o homem da empilhadeira do armazém. Para eliminá-lo é fácil. Prenda-o com teias, salte para o outro lado e acerte-o com socos. Não esqueça de fotografá-lo em qualquer momento da luta.



Dr. Octopus

Agora você está cara a cara com Dr. Octopus. E, para não perder vidas, o Homem-Aranha precisa ficar esperto para não ser atingido na hora em que ele soltar seus tentáculos mecânicos. É só desviar.



FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

Para destruí-lo, aproxime-se e solte teias para prendê-lo. Ele usará seu tentáculo para ficar suspenso no ar e tentar fugir dos golpes do herói. Enquanto ele está suspenso, vá se aproximando e quando ele descer acerte-o com rasteiras. Será o suficiente. Depois de eliminá-lo nosso amigo ganha uma chave para desarmar a bomba. Agora só faltam quatro chaves!



Terceira fase — Esgotos

Dentro dos esgotos o Homem-Aranha deve destruir seus sósias verdes. Para isso basta dar rasteiras. Mas cuidado com esta fase, pois ela está cheia de armadilhas!

Se você cair em alguma armadilha, não se apavore, basta pular e usar o cipó de teia para sair dessa. Faça isso logo que o Aranha cair. Assim fica fácil sair do buraco!



The Lizard

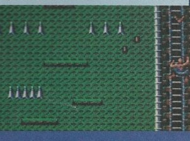
O inimigo desta fase é The Lizard, um homem-lagarto. Aqui nem precisa usar as teias, é só dar rasteiras, mas seja rápido pois o inimigo pode voar e pegá-lo de surpresa, dando rabadas.



O mais difícil mesmo será encontrar a chave, que o homem-lagarto escondeu. Para encontrá-la, siga em frente e caia na armadilha. Seja rápido para escapar com o cipó de teia, pois a chave está bem no início do buraco. Use a própria teia para se aproximar da chave e pegá-la.



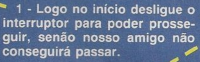
Para sair desta fase o herói precisa subir a escada que está no canto direito da tela. Caso ele caia sem ter pego a chave, é só usar o cipó de teia para subir e tentar pegá-la outra vez.





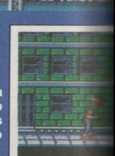
Fase 4 - Estação de Força

Enquanto nosso herói tenta acabar com os capangas de Kingpin, o terrível vilão continua sujando seu nome. Mas o Homem-Aranha não desanima, agora ele vai até a estação de força para destruir outro inimigo. Acompanhe no mapa os principais perigos que o Aranha enfrenta!



1 - Logo no início desligue o interruptor para poder prosseguir, senão nosso amigo não conseguirá passar.

2 - Continue até dar de cara com os inimigos. Primeiro deixe-os imobilizados com as teias, depois é só chegar perto e dar rasteiras. Moleza, não?





Depois de acabar com todos os inimigos você deverá desligar o terceiro interruptor. Até desligá-lo não vai dar para evitar os raios, por isso seja rápido. Suba até o topo e veja onde desligá-lo no local da foto.

Electro

Para encontrar este inimigo Homem-Aranha deve chegar na parte mais alta à direita da estação de força. Logo depois de escutar o barulho característico — sensor-aranha — caia até chegar ao chão e fique esperando sua chegada.

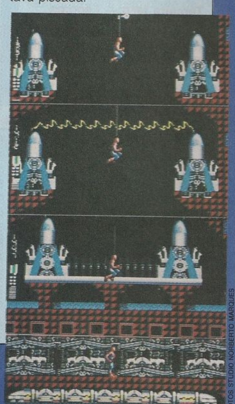




Para acabar com Electro basta prendê-lo com teias e, logo depois, aproxime-se dele acertando-o com rasteiras. Mas fique bem esperto pois ele é especialista em acertá-lo com raios. Se o Homem-Aranha soltar as teias com rapidez, o inimigo não terá chance de soltar os raios, e daí é superfácil liquidá-lo.



Electro não está com a terceira chave. Ele a escondeu na Central Elétrica. Para encontrá-la, suba usando os cipós de teia bem no meio da tela, como mostra a tira. Para passar pelos raios, espere o momento em que eles desaparecem por mais tempo, depois da oitava piscada.



FOTOS STUDIO NORBERTO MARQUES



Quinta fase — Central Park

É noite e o Homem-Aranha está num dos principais parques de Nova York, o Central Park. Ele precisa acabar com dois bandidões. A técnica para acabar com eles é a mesma: muitas teias e rasteiras.

Sandman

Chegou a hora de enfrentar Sandman, o homem-areia. Ele aparece e desaparece em qualquer lugar, por isso fique esperto. Mas não é difícil acabar com ele. Basta atraí-lo para perto de um hidrante de bombeiros, e quando o inimigo estiver bem perto, acerte o hidrante.



Sandman vai se dissolver na hora, e a quarta chave virá de graça. Bela estratégia, não?



FOTOS STUDIO NORBERTO MARQUES

3 - Mais um interruptor. Não esqueça de desligá-lo com socos, dessa forma nosso herói não enfrentará uma chuva de raios. Ele também só deve subir até a primeira plataforma para destruir os capangas — inclusive os morcegos — senão os raios virão com tudo.





Fase 6 — Centro da Cidade

Nosso herói está agora bem no centro de Nova York, e alguns **punks** vão querer tirá-lo do sério. Mas o Homem-Aranha é capaz de acabar com eles com a maior facilidade. É só ter cuidado com suas facadas, e acertá-los com alguns socos e rasteiras.

Hobgoblin

Use o cipó de teia para chegar até o topo do edifício. Lá em cima está o inimigo desta fase, Hobgoblin, um velho conhecido do nosso herói. Ele é rápido e vai tentar acertar nosso amigo com tiros de bolas. Mas se nosso herói atraí-lo até o prédio mais alto, os tiros do inimigo não irão acertá-lo. Para destruí-lo basta prendê-lo com teias e caprichar nas voadoras.



Ele também não está com a chave, pois a entregou para um amigo, Venom. Ele é uma versão monstro do Homem-Aranha, e também precisa ser destruído. Para isso, prenda-o com teias e acerte-o com várias rasteiras. Pronto! Agora você já conseguiu a última chave. Um prêmio bem merecido, não é?



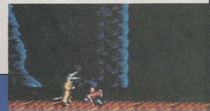
Sétima fase - final

O Homem-Aranha chegou finalmente ao esconderijo de Kingpin, o último inimigo. Mas antes ele precisa destruir Dr. Octopus novamente. A técnica é a mesma: rasteiras no momento em que ele encostar no chão. Não esqueça de tomar cuidado com seus tentáculos.

O homem-lagarto também volta a atacar. Para que ele apareça, use o cipó e suba o suficiente para que o último inimigo derrotado suma da tela.

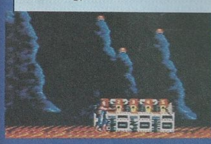


Tome cuidado com as rabadas deste inimigo e acerte-o com teias e rasteiras, exatamente como da primeira vez em que você o derrotou.



A bomba

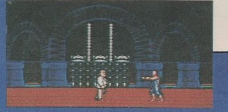
Agora chegou a hora de desarmar a bomba. Ande até encontrá-la, e quando o herói estiver do seu lado faça-o dar socos em todos os números até que eles parem de piscar. Pronto! Nova York está finalmente livre de uma catástrofe graças ao Homem-Aranha. Mas ainda falta o último inimigo, o vilão da história: Kingpin.



Kingpin

Desarmada a bomba, agora você está cara a cara com Kingpin, o último inimigo do jogo. O vilão ficará andando de um lado para o outro, tentando acertar nosso herói com socos. Por isso, quando ele chegar perto, use o cipó de teia para passar por cima dele. Toda vez que puder acerte-o com teias, e logo depois rasteiras.

É importante manter-se afastado de Kingpin, pois se chegar muito perto dele o Aranha vai levar um belo soco. Repita essa operação até acabar de vez com Kingpin. O Homem-Aranha terá salvo sua reputação, além de livrar a cidade de Nova York de sua destruição.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

MASTER SYSTEM

US GOLD BARCELONA '92


MENU
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Sega/Tec Toy
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 7 modalidades
JOGADORES: Até 9, um de cada vez

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	9	8	9

US Gold - Barcelona '92 é a versão para Master do game oficial das Olimpíadas de Barcelona (veja na seção Mega Drive a outra versão). O jogo é quase idêntico à versão de Mega, mas foi muito bem adaptado para Master: os gráficos estão realmente incríveis para um jogo de 8 bits, e a música chega a surpreender. Você pode competir em uma seqüência de sete modalidades olímpicas, ou apenas em uma delas. Também é possível escolher qual o idioma em que as mensagens de tela serão escritas — entre os 8 disponíveis está o português. Confira agora cada modalidade!







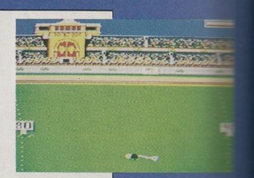

Primeira prova - 100 metros rasos

Você disputa uma incrível prova de velocidade, na qual a principal dica é a coordenação e a rapidez com que você aperta os botões. A dica é ser bastante rápido, e ficar ligado para não queimar a largada! Os botões **1** e **2** movimentam as pernas do seu corredor. Aperte-os rápida e alternadamente para chegar na frente dos outros concorrentes. Nessa modalidade o **direcional** não é usado.



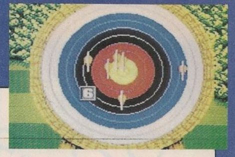
Segunda prova - arremesso de martelo

Seu objetivo é lançar o martelo o mais longe possível. E, para isso, você deve coordenar seus movimentos em três etapas. Primeiro, aperte os botões **1** e **2** rápida e alternadamente para o arremessador ganhar força. A seguir, aperte o **direcional** para baixo para que o atleta comece a girar. Não pare com **1** e **2**. Quando o atleta completar o giro aperte novamente o **direcional** para baixo para arremessar o martelo. A distância dependerá da força conseguida.



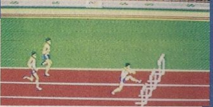




Terceira prova - arco e flecha

Aqui, o mais importante é a pontaria. Você tem três baterias com seis disparos cada para conseguir a sua melhor marca. Primeiro regule a força do arco com o **direcional**. Quanto mais força, menor a influência do vento. Aperte então o botão **1** e faça a pontaria com o **direcional**. Apertando-se o botão **1** novamente você dispara a flecha. A dica é não demorar muito para fazer a mira.





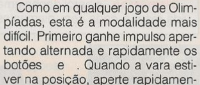
Quarta prova - corrida com obstáculos

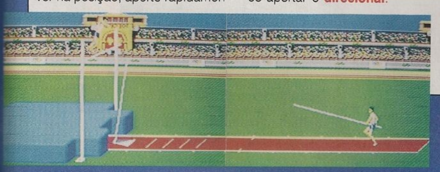
Esta prova é bastante parecida com os 100 metros rasos, e vai exigir muita rapidez e coordenação na manipulação dos botões **1** e **2** Aperte-os alternada e rapidamente para conseguir velocidade. Apertando-se o **direcional** para baixo o atleta salta as barreiras. Salte quando ele estiver bem próximo de cada barreira.



Quinta prova - salto com vara

Como em qualquer jogo de Olimpíadas, esta é a modalidade mais difícil. Primeiro ganhe impulso apertando alternada e rapidamente os botões e . Quando a vara estiver na posição, aperte rapidamente o **direcional** para cima, continuando o movimento com os botões **1** e **2**. E, na hora de transpor o sarrafo, aperte o **direcional** para o lado. A altura dependerá do impulso e do momento em que você apertar o **direcional**.



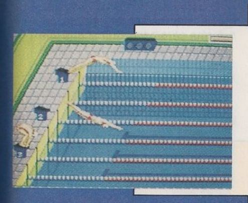


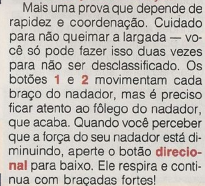
Sexta prova - saltos ornamentais

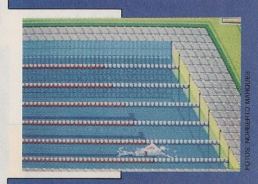
Esta é outra modalidade complicada. Mas, neste caso, o jogo dá uma ajuda valiosa: escolha a opção da sessão de treino. Os comandos — diferentes para cada um dos cinco saltos que podem ser escolhidos — são apresentados na tela. Agora é só treinar!

Sétima prova - natação

Mais uma prova que depende de rapidez e coordenação. Cuidado para não queimar a largada — você só pode fazer isso duas vezes para não ser desclassificado. Os botões **1** e **2** movimentam cada braço do nadador, mas é preciso ficar atento ao fôlego do nadador, que acaba. Quando você perceber que a força do seu nadador está diminuindo, aperte o botão **direcional** para baixo. Ele respira e continua com braçadas fortes!

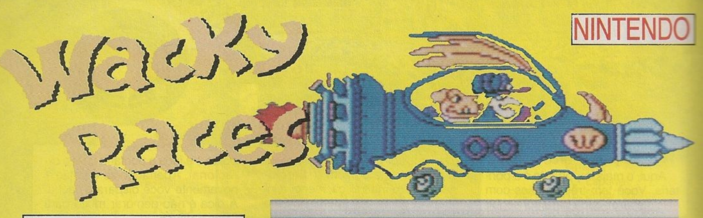






FOTOS: NORBERTO MARQUES

Wacky Races



MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Atlus
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 1





DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
5	6	6	6

Certamente você já se divertiu bastante com as peripécias e trapaças de Dick Vigarista e seu cãozinho Muttley, os "heróis-vilões" da Corrida Maluca da série da televisão. E, agora, todos eles estão nesse divertido game, disputando uma difícil corrida de volta ao mundo. E, para variar, Dick já começa o game em apuros. É que o grande traparceiro usou mais alguns de seus golpes sujos para ultrapassar os adversários e acabou dançando. Agora Dick depende do cachorro Muttley para se salvar e tentar ganhar a corrida em três divertidas fases, divididas em dez estágios diferentes nas Américas, Europa, África, Asia e Oceania. Você ainda pode escolher a ordem das fases.

Equipamentos

Bomba - arma bastante eficiente, atirada em curva
Grito - Mutley grita **BOW** para acertar os inimigos
Asa - o herói voa, acionando várias vezes o Botão **A**
Coração - carrega três corações de energia

Comandos

Direcional - movimentos de Muttley
Botão A - pulos
Botão B - tiros
Select - seleção de armas

Itens

Muttley - uma vida extra
Ossos - permitem o uso dos equipamentos de Muttley
Diamantes - o herói ganha uma vida extra a cada cem diamantes

Primeira fase — Go Go America

A fase **Go Go America** é a mais fácil e começando por ela você economiza vidas para os estágios mais difíceis. Aqui, Muttley tem de enfrentar muito gelo, esquimós e iglus. Com os primeiros ossos, trate de arranjar logo o grito que é uma das melhores armas do game.

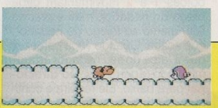


Estágio C-1

Não esqueça de apanhar a vida extra que espera por Muttley aqui.



Agora as coisas se complicam: Muttley não pára de pular e ainda por cima é impossível destruir os canhões atiradores. Use o item da **Asa** para tentar controlar o cachorro e fique esperto porque antes de o canhão atirar, sua boca se fecha.



O Barão é o primeiro inimigo do game. Fique sempre perto da plataforma para conseguir acertá-lo e ainda ter versatilidade para fugir de seus tiros e ataques. A melhor arma é mais uma vez o **Grito**



FOTOS STUDIO NORBERTO MARQUES

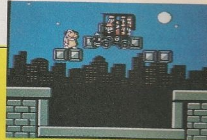
Estágio C-2

Muttley está caminhando pela cidade e os perigos continuam muitos. Para passar pelos buracos maiores, o melhor é usar o poder da **Asa** e voar com segurança.



Mais uma vida espera pelo herói. Não esqueça de apanhá-la.

Os Mafiosos estão atacando. Use o **Grito** e fuja de suas bombas. A melhor tática para acabar com os inimigos é usar as plataformas para desviar de seus tiros e evitar descer. Espere os Mafiosos subirem para atacar.







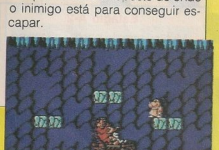
Estágio C-3

Muttley continua sua missão no Velho Oeste, onde mais uma vida espera por ele ao lado do cactos. Mas cuidado: os espinhos da planta podem fazer o cachorro perder corações.

Fique esperto quando o herói entrar na mina. Enormes pedras rolantes ameaçam esmagá-lo. O único jeito de escapar é ficando no canto, onde as pedras não conseguem alcançá-lo.

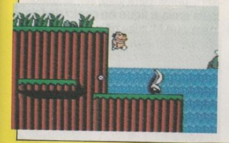


O Urso Barnabé é um inimigo valente. Pule sempre sobre as plataformas e atire quando ele aparecer na frente de Muttley. Fique esperto com os tiros de Barnabé e pule sempre no sentido oposto de onde o inimigo está para conseguir escapar.

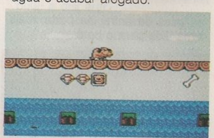


Estágio C-4

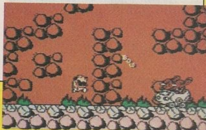
Cuidado com as ondas de cheiro que os gambas soltam. Pule e Muttley automaticamente estará a salvo.

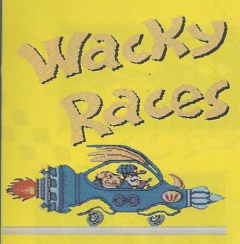


Abaixe e pule para conseguir apanhar a vida. Mas seja esperto e voe rapidamente para não cair na água e acabar afogado.

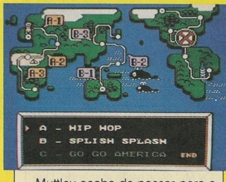


Os Irmãos Caverna estão no ataque. Ande de um lado para o outro para fugir de suas investidas e também de seus tiros. Fique esperto quando os maldosos atirarem a clava e pule para escapar. Aproveite todas as oportunidades e não deixe de atirar.

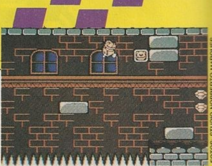




Segunda fase — Hip Hop



Muttley acaba de passar para a segunda fase do game. Agora o cachorro foi incumbido da difícil missão de salvar o pombo Doodley, que foi capturado e está na África.



Esta é a oportunidade de Muttley se rechear de vidas. Aqui há mais uma. Mas para pegá-la, o cachorro deve voar.

O Capitão é o inimigo desta fase. Pule para desviar de seus tiros e distribua gritos para acabar com ele. Toda vez que o inimigo investir contra você, corra para o canto da tela e passe por baixo dele.

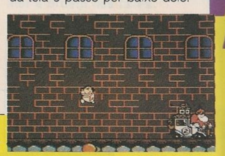
FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

Estágio A-1

Pegue esta vida subindo no último vaso e dando um pulinho. Não esqueça de acionar também o **Direcional** para esquerda.

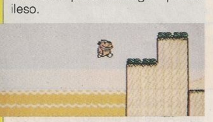
Aqui a parede está fechada, mas não tem problema: esta é uma passagem secreta. Ande dentro da parede e ganhe mais uma vida.



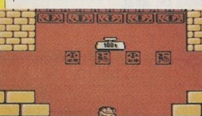


Estágio A-2

Muttley tem de passar agora pela areia movediça que tenta puxá-lo para baixo. Dê pulinhos com o **Botão A** para conseguir passar ileso.



Agora preste muita atenção para não ser atingido pelas cem toneladas que despencam do alto da tela e ameaçam Muttley temporariamente.



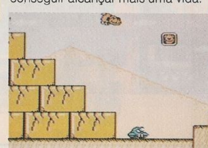
Pegar esta vida não é fácil. Caia rente ao bloco, pegue a vida e volte pulando.



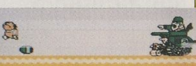
Antes de entrar na porta, mais uma vida para o herói.

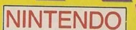


Muttley tem de subir até a parte mais alta da pirâmide e voar para conseguir alcançar mais uma vida.



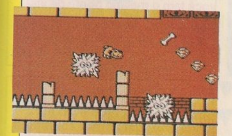
O Capitão está no ataque com seu tanque maluco e o campo de combate é a areia movediça. Pule sem parar para não ser engolido pela areia e fique no canto da tela para que Muttley não corra o risco de ser esmagado. Aproveite este momento para atirar. Quando o inimigo começar a disparar as balas teleguiadas, espere até que elas desçam para pular e escapar.



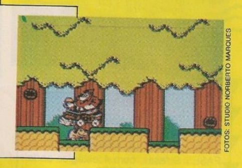


Estágio A-3

Cuidado na hora de passar pelos blocos gigantes de espinhos. O melhor é esperar que eles abaixem para voar.



O inimigo agora é o serralheiro e para escapar de suas investidas Muttley deve se esconder nos dois buracos do chão. Cuidado porque na primeira rodada de ataques o serralheiro fica em cima dos buracos e atira dentro deles. Use toda sua habilidade para escapar. Já na segunda rodada, o inimigo fica no canto direito da tela e solta um tiro rastejante. A melhor hora para Muttley atacar é quando o inimigo está longe.



FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES





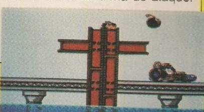
Terceira fase Splish Splash

Estágio B-1

Esta é a última etapa do game e também a última chance que Muttley tem para ajudar seu amigo, Dick Vigarista, a vencer a Corrida Maluca.

Muttley está na Austrália e tem de escapar das investidas dos cangurus. Atire com os gritos para liquidá-los.

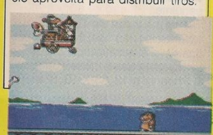
Peter Perfeito ataca e Muttley deve usar a plataforma para conseguir driblá-lo. Atire toda vez que o inimigo estiver no canto, na parte de baixo da tela. As bombas agora são a melhor arma de ataque.



Estágio B-2

Muttley tem de nadar (**Direcional**) e acertar o tubarão com um grito, antes que acabe sendo atingido.

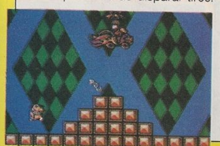
O Professor Aéreo é o inimigo deste estágio. Aproveite para atirar toda vez que ele estiver de costas, mas cuidado quando o inimigo voar para o alto. É nesta hora que ele aproveita para distribuir tiros.





Estágio B-3

A bela Penelope Charmosa é a última inimiga do game. Cuidado quando a garota subir em cima da plataforma, porque este é seu momento preferido de disparar tiros.



Mude de lado toda vez que Penelope pular e atire quando ela estiver no ar. A tática é simples: basta pular e disparar.

Pronto, Muttley finalmente consegue ajudar o companheiro Dick Vigarista a ultrapassar os outros concorrentes da Corrida Maluca e ganhar a prova. Mas espere! Um imprevisto acaba de desclassificar o trapaceiro, que ainda por cima acabou batendo seu carro num poste. E onde está Muttley? Tente adivinhar (HIHIHIHI...)!



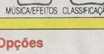


Prepare a mira do seu caça! É que você foi considerado o melhor piloto do mundo, e agora é responsável por uma super missão: destruir todo o arsenal de um terrível ditador e acabar com seus terríveis planos. E não vai ser nada fácil. Os inimigos irão atacá-lo de todas as partes: mar, terra e ar. Habilidade, concentração e uma excelente mira serão necessários para chegar ao final deste combate.

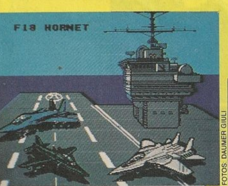
As missões são divididas em duas etapas: na primeira, você deve acertar inimigos no ar, e você tem o mesmo ponto de vista do piloto do caça. Liqüidada a frota aérea inimiga, seu objetivo passa a ser destruir alvos em terra. Nesse momento, o ponto de vista muda, e você passa a controlar seu avião de fora, em vista superior simulando três dimensões. E este é o grande lance deste game: você deve então localizar os alvos e acertá-los para passar de fase.

MENU

TIPO: Combate aéreo
FABRICANTE: Activision
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 9 fases, com 4 estágios cada
JOGADORES: 1



DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
9	9	9	9






FOTOS: DAUMER GIULI

Opções

Sua base está montada em um enorme porta-aviões nuclear de última geração. E você, o grande piloto, pode escolher entre três tipos de caças para a sua missão. Cada um deles tem uma característica especial e você também pode equipá-los com mísseis. Veja todas as suas características

F14 Tomcat

Este é um avião que permite missões longas, graças à grande capacidade do tanque de gasolina. Uma boa maneira de equipá-lo é a seguinte :

Tanque extra de Combustível - No início, não use. Nas missões finais ele é necessário.

Mísseis - Use 6 mísseis Sparrow, 2 Phoenix e 12 AS-X-10.

Harrier II

O Harrier II é um caça inglês, e a sua principal característica é o pouso e decolagem verticais, como se fosse um helicóptero. Este avião foi usado para resgatar pilotos americanos acidentados na guerra do Golfo, entre os países aliados aos Estados Unidos e o Iraque.

Tanque extra - Não use. O Harrier II é extremamente rápido, e por isso perfeito para missões curtas.

Mísseis - Equipe o seu Harrier II com 12 mísseis Sidewinder e 12 Asraam.

F18 Hornet

Este também é um caça americano, como o F14 Tomcat. Também pode ser usado nas missões mais longas. Ele é mais lento que o F 14 Tomcat, mas é fácil de manobrar.

Tanque extra - Use-o somente em missões mais longas.

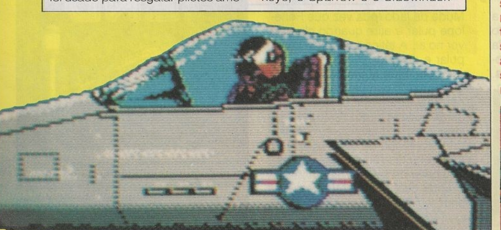
Mísseis - Equipe-o com 8 Rockeye, 6 Sparrow e 6 Sidewinder.

Missões

Agora, já com o seu avião equipado, você deve cumprir nada menos do que 36 missões. Antes de cada missão, seu alvo é apresentado na tela. Não perca tempo tentando destruir mais do que o necessário, pois você não corre riscos. Este é fundamentalmente um jogo de habilidade e, por isso mesmo, o "jeitão" das missões é parecido. Por isso, vamos apresentar as quatro primeiras. O resto é com você. Para jogar em missões mais adiantadas, veja as senhas no final desta reportagem!

Dica

Quando o ponto de vista mudar e você passar a controlar o seu caça "de fora", a dica para não bater nos obstáculos em terra é estar sempre de olho na sombra do caça. Quando o seu avião estiver muito próximo da sombra significa que ele está muito baixo.





Comandos

Direcional - Movimentos do avião. Para cima o avião desce, para baixo o avião sobe.

Botão A - Metralhadora

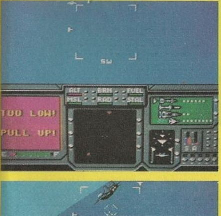
Botão B - Mísseis

Select - Para selecionar os mísseis que você vai usar. Cada avião vem equipado com mais de um tipo de míssil.

Primeira missão

Você deve destruir um depósito estratégico inimigo em terra. Mas antes livre-se da força aérea inimiga, que vai tentar atacar com tudo. Um bom avião para esta missão é o **F14 Tomcat**.

Primeiro acostume-se com a pilotagem. Cuidado, pois seu avião cai se você voar muito baixo. Fique atento à mensagem dada pelo seu radar de bordo!





Para derrubar os aviões inimigos, você deve persegui-los até enquadrar a mira...

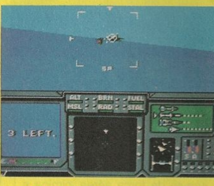
e então disparar o míssil.



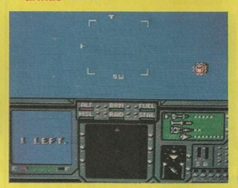


Não falha: o avião inimigo cai.

No início, um boa é economizar mísseis. Use e abuse da sua metralhadora. O problema é que para derrubar um avião com esta arma demora muito. É que ele vai se destruindo aos poucos, como nos combates reais. Use toda a sua habilidade!

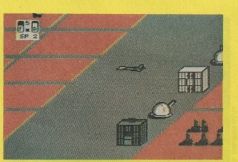


Você também pode recolher itens ao acertar aviões. Eles são identificados por letras, e, para apanhá-los, "passe por cima" deles com seu caça. Eles valem armas extra.



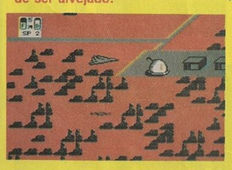
Conseguindo derrubar todos os inimigos, agora a sua missão é em terra. Veja no mapa onde estão os seus alvos.





Acertando todos os inimigos — tanques e caminhões — fica bem mais fácil se aproximar das construções dos depósitos.

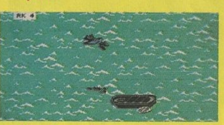
Acerte também estes canhões. Você corre menos risco de ser alvejado.



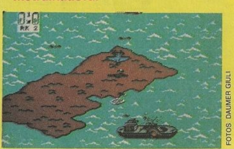
Segunda missão

Agora você deve destruir bases navais. Não sem antes se livrar da força aérea inimiga. As dicas são as mesmas para as etapas de ar, ou seja: vale mesmo é a sua habilidade. As bases navais estão ao redor de um pequeno arquipélago.

Chegando às bases, a melhor maneira de destruí-las é usando mísseis. A mira é aquele círculo branco que percorre o chão. Quando ele estiver sobre o alvo, dispare!



Um dos perigos desta missão são os bombardeiros inimigos. Destruí-los é moleza: aproxime-se devagar, atirando com a metralhadora.

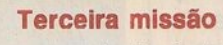


FOTOS DAUMER GIULI

ULTIMATE AIR COMBAT

FOTOS: DAUMER GIULI

Outro probleminha: os aviões inimigos. Eles atacam em grande número, mas não se preocupe em destruí-los: vá direto ao assunto, ou seja, as bases. Apenas desvie dos tiros.



Terceira missão

Agora, sua missão é destruir as pontes de ligação entre vários campos inimigos. Para esta missão, um bom caça é o Harrier, pois ele é bastante rápido.



Estas são as pontes para serem destruídas. Assim que sua mira estiver posicionada, dispare. Com mísseis, é lógico.

Estes canhões vão dar muito trabalho, e podem danificar bastante seu avião. Dispare mísseis para acabar com eles.





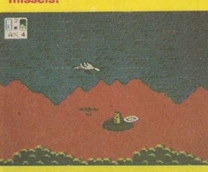
Estas são as instalações que devem ser destruídas. Use mísseis!

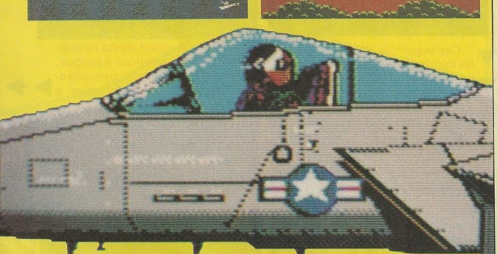
Nesta fase você não vai ser atacado por aviões. O perigo está mais embaixo, nos rios. As lanchas estão guardando os alojamentos, e devem ser destruídas com a metralhadora.

Quarta missão

Agora, seu objetivo é destruir seis instalações militares na selva. Livre-se da força aérea inimiga e boa sorte!

Estes canhões são idênticos aos da fase anterior, e devem ser destruídos a todo custo. Use mísseis!





Passwords

Agora que você já conhece o "jeitão" do game, basta continuar suas missões — todas elas muito parecidas e sem muito mais dicas para serem dadas. Vale mesmo é a sua habilidade. Nas missões finais os alvos a serem atingidos estão mais longe, mas não se preocupe, pois no canto superior esquerdo da tela uma flechinha vai dizer para você a direção. Veja agora alguns **passwords** para você já começar "detonando" em missões mais avançadas!

Segunda fase
CWWXDDD

Terceira fase
DDDGH11

Quarta fase
FYY2LLL

Hatris™

© 1991 PARAGRAPH

FOTOS: DAUMER GIULI

HATRIS

Hatris é um game de inteligência, criado pelos russos Alexey Pajitnov e Vladimir Pokhilko — os mesmos criadores do famoso Tetris, que é sucesso em toda a linha Nintendo e também em muitos sistemas de computadores. E, não por acaso, a idéia do jogo é a mesma. Em Hatris, você deve colocar chapéus sobre seis cabeças que estão na parte de baixo da tela e, lógico, impedir que qualquer uma das pilhas chegue ao topo — e ao temido game over.

Para isso, basta empilhar 5 chapéus iguais sobre a mesma cabeça. Conseguindo isso, eles desaparecem, diminuindo o tamanho da pilha. Mas não pense que vai ser tão fácil assim: os chapéus caem dois a dois, e são de muitos tipos: há chapéus de cowboy, **de mago, de times de beisebol, cartolas e até coroas. E, para conseguir alinhar todos eles, basta treinar um pouco.**

MENU

TIPO: Inteligência
FABRICANTE: Bullet-Proof
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1



Comandos

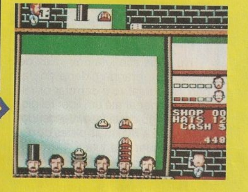
Direcional - Movimenta a dupla de chapéus (ou apenas um, se o outro já estiver encaixado) para os lados. Para baixo, faz com que os chapéus caiam mais rápido.

Botão A - Troca a posição dos chapéus que estão caindo.

Botão B - Troca a ordem de duas pilhas de chapéus, mas para isso você deve ter carinhas no placar do canto direito da tela.

Dicas

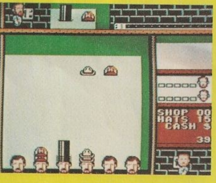
Uma boa característica deste game é apresentar, no alto da tela, a próxima combinação de chapéus que vai cair. Assim, você pode posicionar um grupo nas cabeças certas e, enquanto eles caem, já ir pensando onde vai encaixar o próximo.

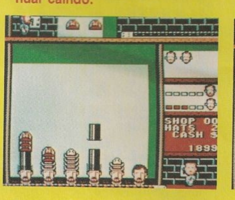


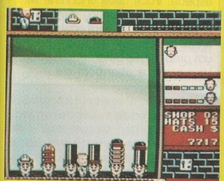
No início, sua tarefa é bem fácil. Só três tipos de chapéus vão cair sobre a cabeça dos manequins da parte de baixo da tela. A dica é tentar preencher apenas as cabeças do centro da tela. Assim, se alguma combinação de chapéus não servir, você tem opções de cabeças livres nos cantos para encaixar o chapéu que não tem correspondente nas cabeças.

Quando uma pilha de chapéus estiver muito alta, encaixe primeiro o da pilha mais alta. É que assim o chapéu que sobrou pode ser movimentado livremente para os lados enquanto continuar caindo.

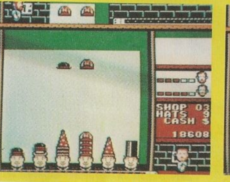
No final de cada fase, você pode optar entre transformar seus bônus em dinheiro (pontos) ou em comprar carinhas. As carinhas servem para tirar uma pilha de chapéus de uma cabeça e pôr na outra, alterando assim a combinação dos chapéus de cima. Use este recurso para fazer com que uma combinação de chapéus estranha se encaixe.

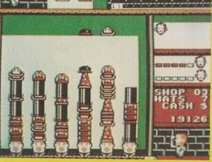






Agora, sua tarefa vai ficando muito mais difícil, pois já são quatro os tipos de chapéus. E, agora, é com a sua inteligência. Capriche!





NINJA GAIDEN

No melhor estilo dos games de artes marciais, o ninja Ryu Hayabusa continua sua incansável luta, desta vez na telinha colorida do seu Game Gear. Não é demais? Agora, uma poderosa espada chamada Dragonsword **(Espada do Dragão) foi roubada por uma misteriosa organização. Recuperar a espada e descobrir quem é a tal organização é a sua missão.**

Primeira fase

Ryu inicia sua luta nos vales de Kioto, uma grande cidade do Japão. Seu objetivo é derrotar os inimigos e chegar até um líder religioso, o inimigo desta fase. Vencendo-o, ele dará a Ryu mais pistas de como continuar sua luta.

Neste local, Ryu encontra um Pot of Herbs **(pote de ervas). Este item restaura a energia do herói em quatro quadradinhos. Não deixe de pegá-lo.**



Mais adiante, uma técnica muito importante para que Ryu consiga passar por muitos locais: a escalada. Basta pular na encosta e subir, com o direcional para cima.



Para se livrar deste inimigo, não salte: fique dando espadadas de cima da plataforma, até destruí-lo.



MENU
TIPO: Luta
FABRICANTE: Tecmo/Tec Toy
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 4
JOGADORES: 1



DIFICULDADE	GRÁFICOS	MUSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
5	6	5	5



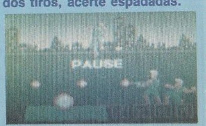
Inimigo

O primeiro inimigo é bastante fácil de ser derrotado. Ele está armado com um taco de beisebol. Por isso, mantenha distância, escapando dos golpes. Quando ele levantar o taco, é só se aproximar rapidamente e acertar a espadada, recuando em seguida. Repita esta operação até acabar com a energia dele.

Segunda fase

Ryu está agora em Kobe Harbor, um porto. Claro, infestado de inimigos. Seu objetivo nesta fase é encontrar o General Totenkoff, que também está envolvido na operação. E vencê-lo, é claro!

Para passar por estes inimigos que disparam fogo, a técnica é simples: salte os tiros. Quando Ryu cair, no intervalo dos tiros, acerte espadadas.



De novo o mesmo inimigo. Mas, desta vez, é fácil derrotá-lo: agache como na foto e dispare a magia Scatter Bomb **(tiro triplo), encontrada durante esta fase. Não falha!**





FOTOS: NORBERTO MARQUES



Neste local, um item muito útil: o Circling Flame **(escudo de fogo). Ele vai proteger o seu ninja dos ataques inimigos. Mas cuidado, ele não faz milagres!**

Inimigo

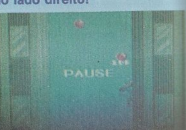
Para derrotá-lo, basta estar com a magia **Scatter Bomb** O segredo é ficar agachado no local indicado disparando sempre. Fique ligado para saltar e desviar das bombas que ele atira.



Terceira fase

Após muitas aventuras, nosso amigo ninja está agora em Hong Kong, onde se encontra mais um inimigo envolvido com o sumiço da espada. Você deve encontrar Mr. Tsin, um chinesinho danado e cheio dos truques para acabar com a sua missão. Ele está no topo de um prédio, que deve ser escalado. Veja como acabar com ele.

A maior dica nesta escalada é que Ryu pode saltar de um lado para o outro destes edifícios. Fazendo assim, você recolhe todos os itens e não perde a vida do lado direito!





Preste atenção: Os moradores do prédio na verdade são inimigos. E vão atirar vasos em sua cabeça. Não tente desviar. A melhor maneira de destruí-los é usar o tiro para cima (waves).



Inimigo

Você deve vencer este inimigo em duas etapas. Ele atira bolas de fogo. Salte-as para desviar,, já saltando na direção do inimigo. Ao cair, acerte-o e volte para trás com salto. Repita esta operação até ele se transformar.

Depois de transformado, seu inimigo vai jogar raios. Agora ficou mais fácil saltá-los. Calcule o salto para cair perto do inimigo no intervalo dos tiros, aproveitando para acertá-lo.



Quarta fase

Mais uma conexão absurda desta terrível organização do mal: a Índia. Aqui, você vai direto ao assunto, ou seja, vai falar direto com o chefe. Isso porque a fase é bastante curta e sem nenhum inimigo.

Esta fase é moleza. Você só tem de tomar cuidado com os buracos. De resto, é só recolher os itens e entrar direto na sala do chefão!

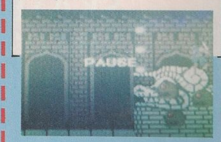




Inimigo

Este inimigo também deve ser derrotado em duas etapas. Primeiro, fique perto da estátua, salte e atire com os tiros triplos. Como mostrado na foto. Não se esqueça de desviar dos tiros dele.

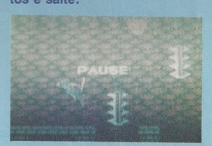
Seu inimigo vai, então, "entrar" na estátua e dar vida a ela. Aí, para derrotá-la, há um segredo: fique sobre ela, agachado, na parte de trás (veja na foto). Atire sempre com seus tiros triplos até derrotá-la. Ficando nesta posição seu ninja não é atingido!



Quinta fase

Agora é a hora de enfrentar o último inimigo. Mas não pense que vai ser fácil. Primeiro você deve passar toda uma fase, repleta de estátuas atiradoras e saltos difíceis. Atenção é a principal estratégia. Capriche!

Logo no início, preste muita atenção para passar pelos espinhos. Estude os seus movimentos e salte.



Para passar pelas colunas, veja as aberturas. Cuidado no salto!



Inimigo final

Este vai dar bastante trabalho. Isso porque você vai ter de acertá-lo em três etapas. Veja nas fotos a melhor estratégia!

Fique sobre esta plataforma, saltando e acertando-o com espadadas.



Para escapar dos tiros, corra para o canto da tela. A seguir, volte e continue acertando-o com espadadas.



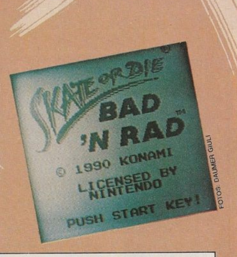
Ele vai crescer incrivelmente, e aí a melhor estratégia é escapar dos tiros, às vezes se posicionando no centro da tela, às vezes correndo para os cantos.



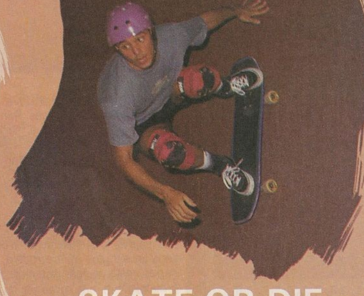
Quando você estiver no centro da tela para escapar dos tiros, aproveite para acertá-lo com os tiros para cima. Não falha, e você finalmente consegue acabar com ele.



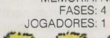
FOTOS: NORBERTO MARQUES



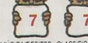
FOTOS: DAUMER GIULI



MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 4
JOGADORES: 1







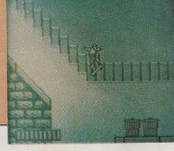

DIFICULDADE	GRAFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	7	7	7

SKATE OR DIE BAD'N RAD

Skate or Die - Bad'n Rad é um game recheado de ação e aventura. Nele você é um fera no skate e tem de radicalizar nas manobras para não acabar entrando numa "fria". Inimigos tentando atrapalhar seu desempenho também não vão faltar nesta emocionante aventura. Confira agora as principais dicas do jogo.

Comandos

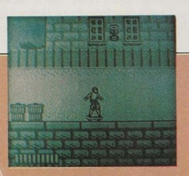
Direcional - movimentos do herói
Botão A - pulos
Botão B - abaixar

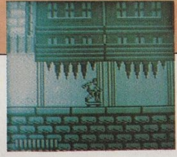


Primeira fase

Fique esperto na descida da primeira fase, quando o skatista pegar velocidade. Pule assim que chegar perto da ponta do abismo para alcançar a outra plataforma em segurança.

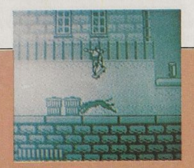
Para evitar que o vaso acerte o herói, passe rápido e sem pular por aqui.





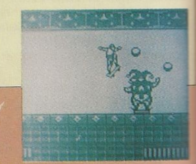
Abaixe assim que os espinhos aparecerem e o skatista não perderá energia.

Pule para não ser pego de surpresa quando os lobos surgirem.



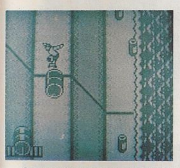
Primeiro inimigo

O palhaço é o primeiro inimigo do game. Acabar com ele é manha: basta pular com o skate em sua cabeça. Mas há um jeito ainda mais fácil de derrotá-lo. Fique no canto esquerdo da tela e espere até que o inimigo comece a soltar bolas. Pule então sobre as bolas e o palhaço perderá energia até ser totalmente liquidado.

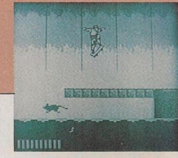


Segunda fase

Agora a ação do game acontece na vertical. Pule por cima dos barris para conseguir passar sem ser atingido e tome cuidado para não encostar na água.



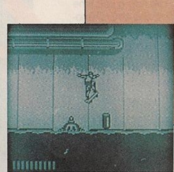
O skatista deve desviar do anzol para não acabar servindo de isca.



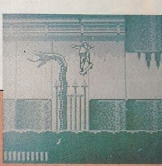
Terceira fase

Agora, conforme o skatista vai passando o chão despenca. Vá pulando para passar mais facilmente. Cuidado ainda com os ratos que tentam derrubar o herói.

Não demore muito para pular a planta. Se você bobear, a planta sobe e fica impossível passar por ela.



Minas sobem e descem na água. Pule por cima delas e tome cuidado para não encostar.



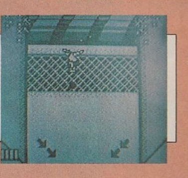
Inimigo

O inimigo desta fase é um mergulhador. Pule com o skate na sua cabeça e o inimigo estará liquidado. Mas tenha paciência porque demora até que o mergulhador entregue os pontos.



Quarta fase

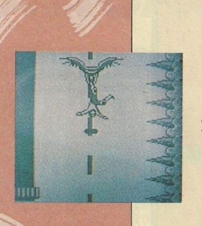
A ação do game volta a ser vertical e agora o rolo compressor ameaça detonar com o skatista. Seja rápido e não deixe de pular os muros.

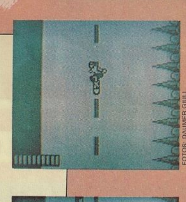


Final

Os espinhos tentam espremer o skatista contra a parede. Seja rápido e fique sempre do lado esquerdo da tela.

Cuidado agora com a enorme ave que tenta pegar o skatista. Desvie para escapar.

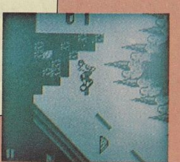


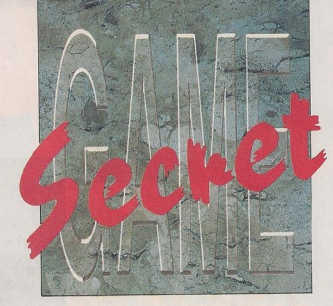


FOTOS: DAUMER GIULI

Não deixe de pegar a pizza que faz a energia do herói aumentar. Mas fique atento porque o chão despenca.

Daqui pra frente o que conta é sua habilidade. Treine e arrase nas manobras radicais do skatista.





JOE MONTANA II
(Mega Drive)

Você pode escolher em qual partida deseja começar a jogar este game, quando o seu time for o San Francisco 49'ers. Anote aí:

2.ª partida - ZJCCBAAAIM
3.ª partida - ZJCDDAAAIM
4.ª partida - ZJCEHAAAIM
5.ª partida - ZJCFPAAAIM
6.ª partida - ZJCG5AAAIM
7.ª partida - ZJCH5BAAIM
8.ª partida - ZJCJ5HAAIM
9.ª partida - ZJCI5DAAIM
10.ª partida - ZJCK5PAAII
11.ª partida - ZJCL55AAII
12.ª partida - ZJCM55BAAII
13.ª partida - ZJCN55DAAII
14.ª partida - ZJC055HAIM
15.ª partida - ZJCP55PAIM
16.ª partida - ZJCQ55AIM

Quartas de final
ZJCR555BIM

Semifinal
2JCS555DIM

Final
2JCT555HIM

SNOW BROS. JR. 1
(Game Boy)

Snow Bros. Jr. pode ganhar invencibilidade. Basta manter acionado o **direcional** na diagonal inferior esquerda e apertar os botões **A** e **B** simultaneamente, durante a tela de apresentação. Aperte agora **Start** e o herói já está imbatível.

DESERT ATTACK HELICOPTER
(Mega Drive)

Que tal iniciar o game com um arsenal repleto de armas superpotentes? Dê **Pause** no jogo e então acione o **direcional** para cima, baixo, esquerda e direita. Finalmente mantenha apertado o botão **A** e acione **Start**. Manha!

ACTRAISER 1
(Super Nintendo)

Descubra o famoso "jeitinho" para conseguir jogar uma edição especial do game Actraiser, recheada de muito mais ação. É só acionar o botão **Select** duas vezes durante a tela de apresentação. Vale conferir!

TOM & JERRY
(Nintendo)

Agora você já pode ter vidas infinitas no game Tom & Jerry. Basta acionar, durante a tela de apresentação, o **direcional** para direita, direita, cima, esquerda, alto a direita, e baixo. Em seguida, aperte os botões **B**, **A**, **Select**, **Start**, **Start**. Pronto, você já tem Jerrys suficientes para conseguir chegar ao final desta aventura.

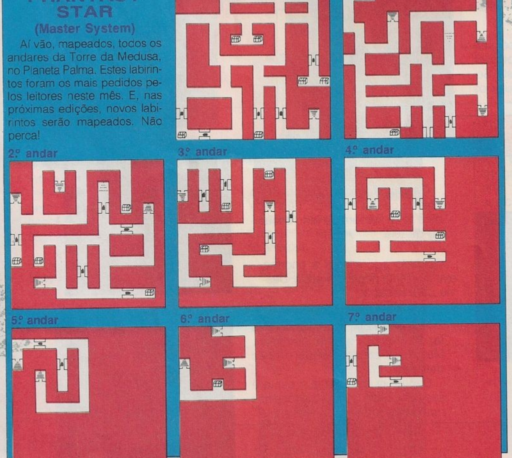
MEGA MAN
(Game Boy)

Entre no mundo de Dr. Willy com os seguintes **Passwords**

Fire Man: A1, B1, B2, C4, D2
Elec Man: A3, B2, B3, B4, C4
Ice Man: A2, A3, B4, C2, C3
Cut Man: A2, B2, C3, D1, D3

ACTRAISER 2
(Super Nintendo)

Selecionar estágios neste game é moleza! Aperte o **direcional** para cima, baixo, direita e esquerda. Agora aperte **Start** durante a tela de apresentação e escolha o estágio em que você quer começar o jogo.



PHANTASY STAR
(Master System)

Aí vão, mapeados, todos os andares da Torre da Medusa, no Planeta Palma. Estes labirintos foram os mais pedidos pelos leitores neste mês. E, nas próximas edições, novos labirintos serão mapeados. Não perca!

STREETS OF RAGE
(Mega Drive)

Há dois finais no game Streets of Rage. Descubra agora como chegar até o segundo. Inicie o game jogando em duas pessoas e continue até encontrar o inimigo final. Quando ele perguntar se você deseja entrar para sua gangue responda **SIM** com o primeiro jogador e **NÃO** com o segundo. Os dois personagens então se enfrentam para ganhar o controle da Streets of Rage. Legal, né!

FOTOS: JÔ ELIAS



Feira de CHICAGO

VIDEOGAME *foi conferir nos EUA os últimos lançamentos e novidades. Veja quais são eles.*

A Summer Consumer Electronics Show, o maior evento de consumo eletrônico do mundo, nunca mais será a mesma. Depois desta 25.ª edição, que aconteceu de 28 a 31 de maio, a feira, que acontece anualmente em Chicago, mudou de cara: agora é um evento também para o público. Pela primeira vez os organizadores decidiram abrir as portas aos consumidores finais, pelo menos durante o fim de semana porque antes era apenas para revendedores e jornalistas. O resultado não foi difícil de adivinhar. Estimulados por muita propaganda na TV, os consumidores norte-americanos já estavam a postos a partir das 11 horas do sábado, esperando que as portas do McCormick Place fossem abertas ao meio-dia e depois de pagar 10 dólares, preço do ingresso.

A feira de Chicago reúne tudo o que você pode imaginar em matéria de produtos eletrônicos para uso pessoal: vídeo, áudio, som para carro, fax, computadores e... games, muitos games. Pois eles estavam concentrados no pavilhão North do McCormick e foi pra lá que um monte de jogadores se encaminhou, ávidos para ver e jogar as últimas novidades para o segundo semestre. Os estandes ficaram lotados de jogadores e o jeito era pegar uma fila para experimentar lançamentos como foi o caso de Street Fighter II, que a Capcom lançou para Super NES, e Sonic, The Hedgehog 2, no estande da Sega.

Os dois grandes estandes eram o da Nintendo (o maior) e Sega, mas houve espaço ainda para as "software houses" (produtoras de cartuchos) que preferiram se apresentar em estandes à parte. A Acclaim foi uma delas, que colocou diversos monitores ligados a consoles de todos os sistemas, já que agora a empresa "escreve" jogos tanto para a Nintendo quanto ▶



FOTOS DIVULGAÇÃO

Mario Paint: pintura e música para o Super NES.



Sega CD: em outubro nos EUA.

para a Sega (antes era só Nintendo). No estande da Acclaim havia belos pôsters com a atriz Sigourney Weaver estrelando Aliens 3 — a empresa lança o game para Genesis em breve —, além de um monstro de Predator 2, também para o Genesis.

Nintendo

O estande da Nintendo era completamente rodeado de monitores ligados a consoles, a maioria Super Nintendo, mas não faltaram o NES de 8 bits e também o pequeno Game Boy, ligado a monitores através de um equipamento especial (vindo do Japão).

Passado o paredão de videogames, você encontrava espaços divididos para as novidades da Nintendo. No lado direito estava a Super Scope, bazuca que a empresa lançou no início do ano e que agora contará com mais um jogo, Battle Cash. Do lado oposto, novos games para o Super NES, podendo ser disputados e assistidos pelo público em grandes telões.

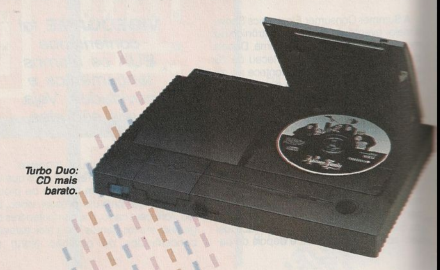
Todo mundo estava pintando o sete com o Mario Paint, um cartucho do Super NES para desenhar, pintar e ainda fazer música. Parece com algo que você já ouviu falar só que no estande da concorrente, não? É mais ou menos uma resposta de mercado ao Art Alive, que a Sega havia lançado durante a feira de Las Vegas, no começo do ano. Mario Paint vai sair em outubro, a um preço em torno de US$ 80, incluindo um mouse (um tipo de controle em forma de ratinho usado para dar comandos em microcomputadores) que acompanha o cartucho e facilita bastante na hora de desenhar na tela.

Uma inovação do estande da Nintendo foi o atendimento às dúvidas dos usuários feito com cinco consultores da empresa. Devido à grande quantidade de jogadores que chegaria à SCES no fim de semana, a empresa levou seus melhores experts, que ficavam num estúdio e cujas imagens eram transmitidas por monitores. Para dar aquele ar de "hot line" (linha quente) um telefone estava posicionado em frente ao monitor e bastava dar uma "ligada" para conversar com os feras, recebendo dicas e tirando dúvidas de jogos. Os consultores, por sua vez, também viam o seu rosto, através de uma câmera de vídeo.

Sega

O estande da Sega era todo fechado, reservando os segredos para quem entrasse nele e se aventurasse a jogar nos vários monitores e consoles à disposição. A grande estrela foi o Sega CD, acessório que lê jogos em compact disc e que deverá ser lançado em outubro por lá. Ninguém podia experimentar o Sega CD, colocado em uma vitrine apenas para ser observado, como um precioso objeto de desejo — com certeza, o que os jogadores de Genesis (o Mega Drive americano) vão querer no próximo Natal. A Tec Toy já anunciou este equipamento para o Brasil, ainda sem data de lançamento.

Mas deu para sentir a que veio o Sega CD. Um grande videowall ("muro" de televisores) exibia cenas dos futuros jogos em CD e entrevistas com garotos em video-clips embalados pelo melhor do rock de Seattle, como Smells Like Teen Spirit, o hit do Nirvana, e músicas do Soundgarden. Games como Batman, The Return of the Joker, Moonwalker, Sonic e Joe Montana Sports Talk Football vão sair em CD até o fim de 1992 e as primeiras imagens deixaram a moçada com água na boca.


Turbo Duo: CD mais barato.

Se Mario Paint foi a resposta da Nintendo ao Art Alive para o Genesis da Sega, a bazuca Menacer era a revanche da Sega à Super Scope do Super NES, da Nintendo. A empresa montou um palco em frente à entrada de seu estande para que os visitantes pudessem experimentar a bazuca do Genesis e seus seis títulos — o mais legal é o de ToeJam & Earl, no qual você pode atirar tomates à vontade em quem passar usando a pontaria especial da nova arma. O local da Menacer também apresentava filas durante o fim de semana. Tanta atenção devotada à Menacer só se repetia mesmo no segundo game com o porco-espinho Sonic, o mais rápido e mais gracioso personagem já criado para os games da Sega.

Sobrou fôlego? Pois o meu teve que sobrar porque ainda havia o estande da Atari, que levou novidades para o Lynx, seu console portátil, e o da Turbo Technologies, que representa o TurboGrafx 16 nos Estados Unidos. Nesta última, a vedete era o Turbo Duo, uma nova versão que combina um console para rodar os cartões do Turbo e CD-ROM, a um preço realmente bom: US$ 299. Programado para ser lançado no primeiro trimestre de 93, o Duo vai tentar dividir com a Sega e futuramente Nintendo o potencial mercado de CD games, que promete esquentar de verdade a cena dos games no ano que vem.

Jô Elias, de Chicago, especial para VIDEOGAME

Bazuca Menacer: para o Genesis.

FOTOS: DIVULGAÇÃO



JÔ ELIAS

Estes são alguns dos títulos mostrados na feira e que devem chegar nos próximos meses ao mercado norte-americano — alguns devem estar aterrisando em breve nas locadoras brasileiras se é que ainda não chegaram em versões japonesas.

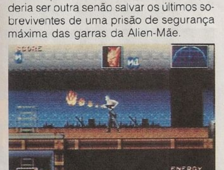
Mega Drive

Sonic, the Hedgehog 2 — Ele voltou! Desta vez, Sonic veio em um potente cartucho de 16 mega de memória e não veio sozinho. Tem um amiguinho, um animal diferente, com duas caudas, mas não menos simpático, na luta contra Dr. Robotnik. Sonic vai percorrer várias épocas, desde a Pré-História cheia de dinossauros até um futuro dominado por uma máquina poluidora. Sonic 2 sai também para Game Gear.





Alien 3 — Você vai viver momentos emocionantes na pele de Ripley, vivida no cinema pela megastar Sigourney Weaver. O filme é um dos mais quentes da temporada de verão nos Estados Unidos e o enredo foi seguido no roteiro deste game da Acclaim para o Genesis. A missão não poderia ser outra senão salvar os últimos sobreviventes de uma prisão de segurança máxima das garras da Alien-Mãe.



The Simpsons — Bart vs. The Space Mutants — Se você tem um Mega Drive e sente vontade de jogar os Simpsons, agora seu problema acabou. A Acclaim vai lançar a versão do mesmo jogo para o Genesis e Game Gear. Está tudo lá: Bart e sua latinha de tinta, os mutantes disfarçados de humanos e toda a família para ajudá-lo.



Taz-mania — Quem ainda não viu o desenho com o diabo da Tasmânia não sabe o que está perdendo. A Sega tratou de levá-lo rapidinho para o Genesis, em um game divertido onde não falta o principal golpe do diabinho, um rodamoinho demolidor. Além disso, ele pode acumular po- ▶